ယကြိယ ၁၁၆၀

Fruity Loop Studio 10

Fruity Loop 10 နဲ့ သီချင်းတစ်ပုဒ်ဖန်တီးမယ်ဆိုရင်...

ဝင်းဟိန်း

B.C.Tech(UCS.Y), D.B.S(Y.I.E.Eco),
Dip I.T (NCC, UK)

...ကျေးဇူး မှတ်တမ်း ...

ကျွန်တော်၏ သက်ရှိကိုးကွယ်ဆောင်နတ်မင်းကြီးများ ဖြစ်ကြသော.. **ဖေဖေနှင့် မေမေ** ...
ကျေးဇူးရှင် အဖွား၊ အဒေါ်၊ နှင့် ဆွေမျိုးမိသားစုပါး ...
လူမှန်းသိတတ်ချိန်မှ စ၍ ယနေ့ထိ ကြုံခဲ့ခဲ့ရသမျှ သင်ဆရာ၊ မြင်ဆရာ၊ ကြားဆရာ အားလုံး ...

ဒီစာအုပ်နဲ့ပတ်သက်လို့ ကျွန်တော့်ကို အပြည့်အဝ ယုံကြည်စိတ်ချခဲ့တဲ့ ဦးလှိုင်ဖုန်းမော် (မဇ္ဈိမစာပေ) နှင့် ဦးကျော်လှိုင်ထွန်း၊ ဒီစာအုပ်ကို ရေးနေစဉ်တလျှောက်လုံးမှာ အစစအရာရာ လိုလေသေးမရှိစေခဲ့တဲ့ (ကျွန်တော့် ညီအစ်ကိုမောင်နှမရင်းများလို့ ပြောလို့ ရတဲ့) ကိုနိုင်၊ ကိုလတ်၊ ကိုတုတ်၊ ကိုကျော်လှိုင် နဲ့ online က တောင်းသမျှ အကူအညီအားလုံးကို မအားတဲ့ကြားက မညည်းမညူ ပေးတဲ့ မမေဇင်မောင် ...

ဂီတဝါသနာ သေသေချာချာ စွဲငြိခဲ့တဲ့ အလယ်တန်းကျောင်းသားဘဝက စလို့ ယနေ့ထိ တလျှောက်လုံး တီးသမျှကို နားထောင် အကြံပြုဝေဖန်ပေးပြီး အမြဲအားပေးခဲ့တဲ့ ချစ်သူငယ်ချင်း ညွန့်စံ၊ ပြည့်ဖြိုးအောင် (Guitar 77) နှင့် ကိုမျိုး (Guitar 77)

ဂီတလောကကို ဝါသနာတစ်ခုတည်းနဲ့ မသိမလည် ရောက်ခဲ့ချိန်မှ စလို့ ယနေ့ယခုချိန်ထိ အမြဲ ဖေးမ လက်တွဲ မျှဝေ ကူညီပေးခဲ့ကြတဲ့ ဆရာကိုကျော်ဇေယျ (PRO Studio)၊ ဆရာကိုမျိုးကျော် (Strings Studio)၊ ကိုသန့်ဇင်၊ ဗညား ဆရာကိုကောင်းမြတ် (Theodore Guitar)၊ ကိုဂဲ (Dream 100 Entertainment)၊ ကိုဖိုးချမ်း (M@X Studio)၊ ကိုမင်းသူ (KZ Studio)၊ ကိုဂဲဇော်မျိုး (bass)၊ ကိုဇူးနစ် (vocal)၊ ကိုနိုင်ဝင်း (bass)၊ ကိုဂဲလေး (drums) ကိုတရုတ်ကြီး (bass)၊ ကိုအောင်ဒွေး (violin)၊ ကိုသန်းကို (percussions) တို့နှင့် Mr. Guitar မှ ရောင်းရင်း player နှင့် vocalist များ ...

online digital data ရတနာသိုက်ကြီးဖြစ်တဲ့ www.mmcybermedia.com fourm နဲ့ မိတ်ဆက်ပေးခဲ့တဲ့ သော်ဇေယျာ (IT log, A C la Fame)၊ နှလုံးလှပြီး အဖိုးမဖြတ်နိုင်တဲ့ digital data တွေကို မိမိကိုယ်ကျိုးတစ်စက်မပါဘဲ မျှဝေပေးလိုစိတ် သက်သက်နဲ့ upload လုပ်ပေး manipulate လုပ်ပေး နေကြတဲ့ ကို Grade၊ ကို rfanquee၊ ကို bakaba၊ ကို VIRUX၊ ကို Dragon Ball၊ ကို hiddenspider၊ ကို philips၊ ကိုအင်ဒီ၊ ကိုဗလကြီး ကိုဖိုးညွန့် ကိုအထွန်း ထင်ကြီးတို့နဲ့တကွ www.mmcybermedia.com forum မှ ပြည်တွင်းနဲ့ပြည်ပနိုင်ငံအသီးသီးရှိ ခင်မင်ရသော member များအားလုံး ...

ကွန်ပျူတာနဲ့ပတ်သက်တဲ့ ပညာရပ်တွေကို လေ့လာဆည်းပူးရာမှာ ကျွန်တော် ဖတ်ရှုမှတ်သားလေ့လာခဲ့ရသော စာအုပ်နှင့် audio/ visual multimedia material တို့အား ရေးသားပြုစုဖန်တီးခဲ့ကြသော ပညာရှင်အားလုံး ...

နောက်ဆုံးအားဖြင့် ...
စိတ်ပါရာတစ်ခုထဲကို ဘေးမကြည့်ဘီမကြည့် လုပ်နေတတ်တဲ့ ကျွန်တော့်ကို အမြဲ နားလည်အားပေးခွင့်လွှတ်တဲ့ ဘဝလက်တွဲဖော် **ချစ်ဇနီး ဇင်လဲ့** ... နဲ့ ...
စိတ်ဓာတ်ကျတဲ့အချိန်တိုင်းမှာ အားသစ်တွေကိုဖြစ်စေတဲ့၊ ကျွန်တော့်ဘဝရဲ့အနာဂါတ်ဖြစ်တဲ့ **ချစ်သမီးလေး ဝင်းလဲ့ရွှေရည်** ...

မဇ္ဈိမ စာပေ

မာတိကာ (၁)

အခန်း ခေါင်းစဉ် စာမျက်နှာ

၁ မိတ်ဆက် 1
၂ Fruity Loop Software ကို မိမိစက်ထဲသို့ စတင် ထည့်သွင်းခြင်း 3
၃ Fruity Loop Software နှင့် စတင် ထိတွေ့ခြင်း 5
  ၃.၁ Fruity Loop 10 ကို Computer ပေါ်တွင် စ run လျှင် 5
  ၃.၂ Fruity Loop workspace ၏ အခြေခံအကျဆုံး အစိတ်အပိုင်းများ 5
၄ ဂီတ၏ အခြေခံသဘောတရား အချို့ (Some fundamental concepts of Music) .. 9
၅ Pattern Window ၏ အခြေခံသဘောတရား အချို့ 11
၆ နရီကိုထိန်းသော တူရိယာ Drum and Percussion 13
၇ ရိုးရှင်းသော စည်းချက်ဖွဲ့စည်းပုံ (simple beat pattern) 15
  ၇.၁ နရီ (timing) 15
  ၇.၂ ရိုးရှင်းသောစည်းချက် (simple beat pattern) ကို ဖန်တီးခြင်း 16
၈ လူဟန်ဖြည့်ခြင်း (Humanizing) 21
  ၈.၁ active audio channel 21
  ၈.၂ Velocity edit panel 22
  ၈.၃ Channel Volume Control 23
၉ နရီနှင့် စည်းချက် ဆက်စပ်ခြင်း 27
  ၉.၁ နရီကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်း 28
  ၉.၂ off position တွင် drum beat များ ဖြည့်ခြင်း 31
၁၀ သံစဉ် (Melody) 37
  ၁၀.၁ သံစဉ်၏ သဘော 37
  ၁၀.၂ အခြေခံသံစဉ်ဖွဲ့စည်းပုံ (fundamental dianotic major scale) 39
  ၁၀.၃ မိတ်ဖက်သံများ (harmonic notes) 39
  ၁၀.၄ ကြိမ်နှုန်းနိမ့် ထုထည်ကြီး အသံ (Bass) 39

မာတိကာ (၂)

အခန်း ခေါင်းစဉ် စာမျက်နှာ
၁၁ သံစဉ်နှင့် စည်းချက်ကို Fruity Loop ဖြင့် ပေါင်းကူးခြင်း 41
  ၁၁.၁ ဂီတသံလိုင်း ဖြည့်ခြင်း (Melodic Audio Channel Assigning) 41
  ၁၁.၂ ဂီတသံစဉ်များအဖြစ်သို့ ပြောင်းလဲဖြည့်စွက်ခြင်း (Melodic Note Assigning) 46
  ၁၁.၃ မိတ်ဖက်သံစဉ် bass note ဖြည့်ခြင်း 54
၁၂ သံစဉ်အစီအစဉ် ဖြစ်တည်ပုံများ (Key Formations) 57
  ၁၂.၁ Key - C 58
  ၁၂.၂ Key - D 58
  ၁၂.၃ Key - G 60
  ၁၂.၄ Key - F 61
၁၃ သံစဉ်အစီအစဉ်များကို Fruity Loop ဖြင့် စတင်ပုံဖော်ခြင်း 63
  ၁၃.၁ စန္ဒယားသံ ဖြည့်ခြင်း (Piano Channel Assigning) 63
  ၁၃.၂ Key - C dianotic major scale ကို piano channel ဖြင့်ပုံဖော်ခြင်း 66
  ၁၃.၃ အသံလိုင်း ပိတ်ခြင်း/တွဲခြင်း (Muting/Including audio channel) 67
  ၁၃.၄ Key - D dianotic major scale ကို piano channel ဖြင့်ပုံဖော်ခြင်း 68
  ၁၃.၅ ပေါင်းစပ်ခြင်း 70
၁၄ ဖြည့်စွက်သံစဉ်များ စတင်ပုံဖော်ခြင်း 71
  ၁၄.၁ ဖြည့်စွက်သံစဉ်များ ဖြည့်ခြင်း (Fill Melody Assigning) 71
  ၁၄.၂ လက်ဝဲလက်ယာ အသံထွက်ခွဲခြင်း (pan) 75
၁၅ စည်းချက်သစ်များ ဆင့်ပွားခြင်း (Beat Pattern Multiplizing) 79
  ၁၅.၁ Audio Channel များကို တပြိုင်နက်စု၍ active ဖြစ်ခြေင်း၊ Pattern များ ပြောင်းခြင်း 79
  ၁၅.၂ စည်းချက်များ အတွဲလိုက်အသံထုတ်ခြင်း (playing SONG mode) 84

မာတိကာ (၃)

အခန်း ခေါင်းစဉ် စာမျက်နှာ

၁၆ သံစဉ်တန်းတစ်ခုအဖြစ် ပေါင်းစပ်နေရာချခြင်း နှင့် သိမ်းဆည်းခြင်း 85
၁၆.၁ Playlist editor ၏ ဝိသေသများ 85
၁၆.၂ Playlist editor ပေါ်တွင် beat pattern များ နေရာချခြင်း 87
၁၆.၃ audio play mode ပေါ်တွင် workspace ပေါ်ရှိ ပြောင်းလဲမှုများ 90
၁၆.၄ Projecct ကို save လုပ်ခြင်း 91
၁၇ ရှေ့နောက် အဖွင့်အပိတ်ညီ သံစဉ်ပိုင်းတစ်ခုကို ဖန်တီးခြင်း 93
၁၈ အတီးသံစဉ်တစ်ပုဒ်အဖြစ် ထုတ်ယူခြင်း (Audio FIle Rendering) 99
၁၉ Multi Track Audio File သံစဉ်တစ်ပုဒ်ဖန်တီးခြင်း 103
၁၉.၁ အသံလိုင်း တစ်လိုင်းကို ဖျက်ထုတ်ခြင်း (Deleting an Audio Channel) 104
၁၉.၂ ရှိနှင့်ပြီး Audio Channel ထဲသို့ စိတ်ကြိုက်အသံ Sound file များ ပြောင်းလဲ ထည့်သွင်းခြင်း 105
၁၉.၃ Tom Drum Channel များ ဖြည့်စွက်ခြင်း 107
၁၉.၄ Melody တစ်ခုကို Beat Pattern များ ပေါင်းစပ် ရုပ်လုံးဖော်ခြင်း 108
၁၉.၅ Beat Pattern တစ်ခုကို came/color assign ပြုလုပ်ခြင်း 110
၁၉.၆ melodic note များကို သီးသန့် beat pattern အဖြစ် တည်ဆောက်ခြင်း 115
၁၉.၇ Track များကို အမည်ပြောင်းခြင်း 120
၁၉.၈ Beat Pattern များကို တစ်ခုထက်ပိုကာ ရောစပ်အသုံးပြုခြင်း 121
၁၉.၉ သီချင်းဖန်တီးစဉ် Audio Channel များကို Audio File ပြောင်းလဲ assign လုပ်ခြင်း 127
၂၀ တူရိယာအစစ်ဖြင့် တီးခတ်ထားသောတန်များ ဖန်တီးခြင်း (Melody Synthesizing)..133
၂၀.၁ Piano Roll 134
၂၀.၂ Piano Roll editor ၏ grip များကို အကျဉ်းအကျယ် လိုသလို ညှိခြင်း 136
၂၀.၃ Piano Roll editor ထဲတွင် သံစဉ်များ ဖန်တီးခြင်း 137

မာတိကာ (၄)

အခန်း	ခေါင်းစဉ်	စာမျက်နှာ
၂၀.၄	Piano Roll editor ဖြင့် ဖန်တီးသော သံစဉ်ကို Playlist editor တွင် ပေါင်းစပ်ခြင်း	138
၂၀.၅	Audio File များ၏ အသံထွက်ကို မွမ်းမံခြင်း	139
၂၀.၆	Piano Roll ဖန်တီးရာတွင် သိထားသင့်သော ဂီတ/တူရိယာ ဆိုင်ရာ သဘောတရားများ	141
၂၁	စုံလင်သောအသံလိုင်းများ ဖြည့်စွက်ခြင်း	 143
၂၂	နိဂုံး	 146
နောက်ဆက်တွဲ	Fruity Loop 10 အား Installation ပြုလုပ်ပုံ အဆင့်ဆင့်	 147

အခန်း (၁)

မိတ်ဆက်

Fruity Loop ဆိုတာ ကွန်ပျူတာနဲ့ သီချင်းရေးတဲ့ software လို့ အများ သိကြတာပေါ့ဗျာ။ အဲဒီ ကွန်ပျူတာနဲ့ သီချင်းရေးတဲ့ Fruity Loop သုံးပုံသုံးနည်း အခြေခံလေးတွေကို ခု ဒီစာအုပ်အနေနဲ့ ကျွန်တော် သိသလောက်လေး ရှင်းပြထားတာပါ။ ဒီစာအုပ်ဟာ ကွန်ပျူတာနဲ့ သီချင်းရေးနည်းနဲ့ ပတ်သက်လို့၊ Fruity Loop software နဲ့ ပတ်သက်လို့ ဘာဆို ဘာမှ မသိသေးတဲ့သူတွေအတွက် ရည်ရွယ်တာပါ။ ဒါကြောင့် Fruity Loop software ရဲ့ user manual မဟုတ်ဘူး ဆိုတာတော့ ကြိုပြောထားပါရစေ။

အခုန ပြောခဲ့သလိုပဲ ဒီစာအုပ်ဟာ ခေါင်းစဉ်ကိုက **Fruity Loop 10** နဲ့ သီချင်းတစ်ပုဒ် ဖန်တီးမယ် ဆိုရင် ..... ဆိုလေတော့ သီချင်းရေးဖို့အတွက်ကို အဓိက ထားပြီး Fruity Loop ရဲ့ သင့်ရာသင့်ရာ function တွေကို အသုံးချပုံကို ရှင်းပြမှာပါ။ ဒါကြောင့် အရင့်အရင် ထွက်ရှိထားတဲ့ တခြား Microsoft Word တို့ Microsoft Excel တို့ Adobe PageMaker တို့လို Application Software တွေရဲ့ အသုံးပြုပုံ လမ်းညွှန် စာအုပ်တွေလို အခန်းခွဲခြားထားမှာမျိုးတော့ မဟုတ်ပါဘူး။ ဆိုလိုတာက Software ရဲ့ ဖွဲ့စည်းပုံကို မူတည်ပြီး File menu ထဲမှာ ပါတဲ့ command တွေရဲ့ အလုပ်လုပ်ပုံ၊ View menu ထဲမှာပါတဲ့ command တွေရဲ့ အလုပ်လုပ်ပုံ စသဖြင့် ခွဲထုတ်ပြီး command တွေကို ကျွမ်းကျင်စွာအရင်သုံးတတ် စေပြီးမှ လက်တွေ့ လုပ်ဆောင်ချက်တွေကို တခါထဲ လုပ်သွားနိုင်စေတဲ့ မိတဆ်ဆွေတို့ တွေ့ဖူးနေကျ လမ်းညွှန်နည်းမျိုးနဲ့ အခန်းစဉ်ခွဲထားတာ မဟုတ်ပါဘူး။ အခန်းတစ်ခန်းချင်းစီအလိုက် လွယ်ရာမှ ခက် သွားတဲ့ exercise လေးတွေနဲ့ ကိုယ်ပိုင်သီချင်းလေးကို တဆင့်ချင်း တကယ်ကို လက်တွေ့ပုံဖော်တဲ့ နည်းနဲ့ လမ်းညွှန်သွားမှာပါ။

နောက်ပြီးတော့ဗျာ.. ကျွန်တော် စာရေးဟန် အခန့်ကြီးနဲ့လဲ မရေးပါရစေနဲ့။ ကွန်ပျူတာတစ်လုံး ရှေ့ချပြီး ခင်ဗျားနဲ့ ကျွန်တော်နဲ့ ထိုင်ကလိနေရင်း ပြောသလိုပဲ ပြောပါရစေဗျာ။ ကဲပါဗျာ ပြောနေကြာရော့၊ စမယ်ဗျာ။

ဂီတ... ဆိုတာဟာ
ဖန်တီးသူနဲ့ ခံစားသူကြားမှာ
စကားလုံး မပါဘဲ ဆက်သွယ်လို့ ရတဲ့
ဘာသာစကားပါ။

အဲဒီ စကားလုံး မပါတဲ့ ဘာသာစကား အကြောင်းကို...
စကားလုံးတွေနဲ့ ရှင်းပြရတဲ့ ကိစ္စဟာ...
ဘယ်လောက်တောင် ခက်ခဲမလဲ ...
ခင်ဗျား စဉ်းစားသာ ကြည့်ကြည့်ပါတော့ဗျာ။

အခန်း (၂)

Fruity Loop Software ကို မိမိစက်ထဲသို့ စတင်ထည့်သွင်းခြင်း

စာရှုသူ။ Fruity Loop software နဲ့ သီချင်းတစ်ပုဒ် ဖန်တီးတော့မယ်ဆိုရင် အရင်ဆုံး ဘာလိုသလဲ သိလား..။ ကွန်ပျူတာတစ်လုံး လိုတယ်ခင်ဗျ။ အဲဒီ ကွန်ပျူတာက ဘယ်လို ဆက်စပ်ပစ္စည်းတွေ တပ်ဆင်ထား ရမယ်၊ ဘယ်လောက် စွမ်းဆောင်ရည် အနိမ့်ဆုံး ရှိရမယ်.. စတဲ့.. (ကွန်ပျူတာသမားတွေ အခေါ်အရဆိုရင်) system specification ကိုတော့ အဲဒီ Fruity Loop software ရဲ့ website ဖြစ်တဲ့

http://flstudio.image-line.com/documents/systemrequirements.html မှာ ဒီလို ပြထားတယ်။

Minimum System Requirements

2GHz AMD or Intel Pentium 3 compatible CPU with full SSE1 support. The faster your CPU and more cores it has the more you will be able to do simultaneously.

Windows 7, Vista, XP & 2000 (32 & 64 Bit) (or) Intel Mac with Boot Camp (running XP, Vista or Windows 7, 32 or 64 Bit)

1 Gb or more RAM recommended

1 Gb free disk space

Soundcard with DirectSound drivers. ASIO/ASIO2 compatible required for audio recording (FL Studio installs with generic ASIO4ALL drivers)

အဲဒီမှာ တချို့ ဖြစ်တတ်တဲ့ ပြဿနာလေးတွေရှိပါတယ်။ 'ဟာ.. ငါ့စက်မှာ Window 7 တင်ထားတဲ့ဥစ္စာ ဒီ Fruity Loop တင်လို့လဲ မရဘူး။ ဒါမှမဟုတ် တင်လို့တော့ဖြင့် ရပါရဲ့.. error message တွေပဲ တက် တက်လာပြီး ဗိတ်ဗိတ်ကျသွားတယ်' ဆိုတာမျိုးတွေ ဖြစ်တတ်ကြတယ်။ အမှန်က ဒီ Fruity Loop software လို multimedia editing software တွေရဲ့ သဘောသဘာဝက window ဘယ်လောက်နောက်ဆုံးပေါ် တင်ထားခြင်း မတင်ထားခြင်းက အဓိက မကျဘူးခင်ဗျ။ ကွန်ပျူတာမှာ တပ်ဆင်ထားတဲ့ ပေါင်းစပ်အားဖြည့်ပစ္စည်း (integerated component) တွေ ဖြစ်တဲ့ mainboard တို့၊ RAM memory တို့၊ sound card တို့ အဲဒါတွေ ဘယ်လောက် အရည်အသွေးကောင်းသလဲ ပေါ်မှာ မူတည်တာပါ။

ကဲ ဟုတ်ပြီ။ အစောက စက်ပိုင်းဆိုင်ရာလိုအပ်ချက်တွေ ပြည့်မီတဲ့ ကွန်ပျူတာတစ်လုံး စာရှုသူမှာ ရှိပြီဗျာ..။ ရှိတယ်လို့ ပြောတာနော်။ ပိုင်တယ်လို့ ပြောတာ မဟုတ်ဘူး။ သူငယ်ချင်းစက်ပဲ ဖြစ်ဖြစ်၊ အင်တာနက်ဆိုင်က စက်ပဲ ဖြစ်ဖြစ် ဘယ်စက်ဖြစ်ဖြစ် လိုအပ်ချက်ပြည့်မီတဲ့ စက်တစ်လုံး ခင်ဗျား ရှေ့မှာ ရှိပြီဗျာ။ ဖြစ်ပြီလား .. ဒါဘဲလား.. ဆိုတော့ ဘယ့်က့ဦးမလဲ။ အဲဒီကွန်ပျူတာမှာ speaker သို့မဟုတ် headphone တစ်ခု တပ်လျက်သားလဲ ရှိရဦးမယ်လေ။ အသံထုတ်တဲ့ software ကို စမ်းပါတယ် ဆိုမှ အသံထုတ်ပေးတဲ့ ကိရိယာမရှိလို့ ဘယ်ဖြစ်ပါ့မလဲဗျာ။

ကဲ အဲဒါလဲ တပ်လျက်သား ရှိပြီ.. ဆိုရင်တော့.. ကျွန်တော်တို့ ခင်ဗျားစက်ထဲမှာ ဒီ Fruity Loop software ကို install လုပ်ကြတာပေါ့ဗျာ။

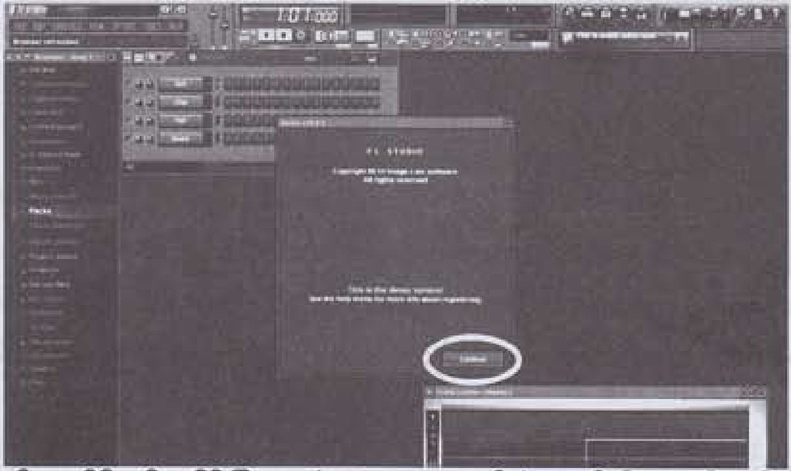
installation ပိုင်းကို ဒီစာအုပ်ရဲ့ နောက်ဆုံးမှာ ပုံတွေနဲ့ ကျွန်တော် ထည့်ပေးထားပါတယ်။ ဘာလို့ဆိုတော့ software တစ်ခုကို install လုပ်တဲ့ အပိုင်းကတော့ ဒီ fruity loop လို special utility မျိုးကို သုံးတော့မယ့် သူတွေအတွက် ဘာမှ သိပ် အခက်အခဲ မရှိလောက်တော့ပါဘူး။ တစ်ချက်တလေ ပြန်ကြည့်ချင်ရင်သာ ကြည့်လို့ ရအောင်ရယ် နောက် ကွန်ပျူတာနဲ့ အထိအတွေ့နည်းပြီး ဂီတသက်သက်ကိုပဲ စိတ်ဝင်စားတဲ့သူမျိုးတွေရယ်အတွက်သာ reference အနေနဲ့ ထည့်ပေးထားတာပါ။ စာမျက်နှာ (၁၄၇) မှာ ရှိပါတယ်။

အခန်း (၃)

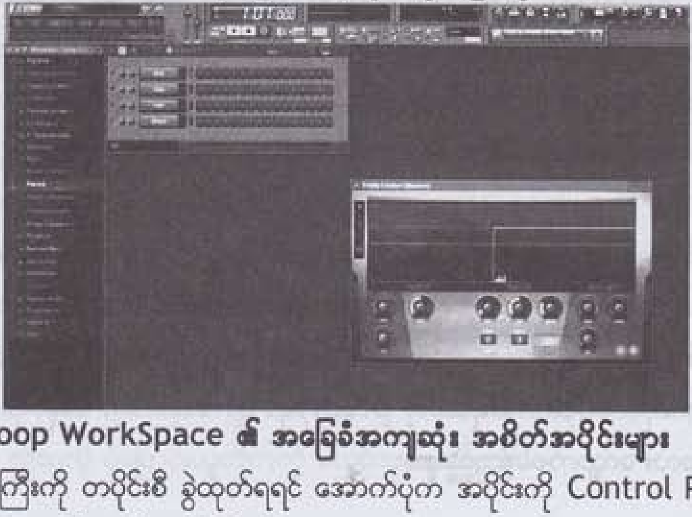
Fruity Loop Software နှင့် စတင်ထိတွေ့ ခြင်း

၃.၁ Fruity Loop 10 ကို Computer ပေါ်တွင် စ run လျှင်

အိုခေ.. ဟုတ်ပြီ။ desktop screen ပေါ်မှာရှိတဲ့ (● ပေါသလိုမျိုး) Fruity Loop icon လေးကို double click လုပ်လိုက်ရင်

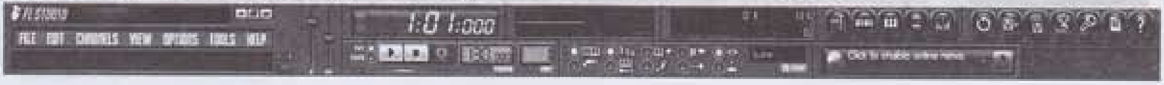


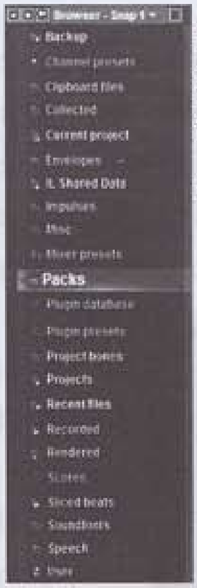
အထက်ပါအတိုင်း တက်လာလိမ့်မယ် .. ဝိုင်းပြထားတဲ့ Continue ဆိုတဲ့ ခလုပ်ကို ကလစ် လုပ်လိုက်ဗျာ။ Ctrl + N ကို နှိပ်လဲ ရပါတယ်။ အောက်မှာ ပြထားတဲ့ ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားလိမ့်မယ်။



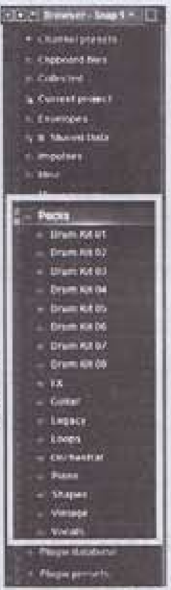
၃.၂ Fruity Loop WorkSpace ၏ အခြေခံအကျဆုံး အစိတ်အပိုင်းများ

အဲဒီ Workspace ကြီးကို တပိုင်းစီ ခွဲထုတ်ရရင် အောက်ပုံက အပိုင်းကို Control Panel လို့ ခေါ်သတဲ့ဗျ။ menu တွေပါတယ်။ ခလုတ်တွေပါတယ်ပေါ့ဗျာ။


FL STUDIO
FILE EDIT CHANNELS VIEW OPTIONS TOOLS HELP
1:01:000

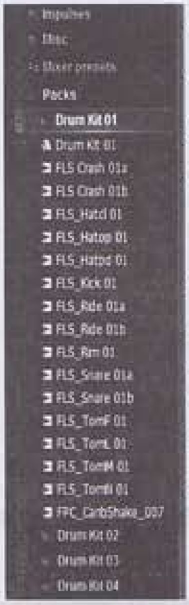

Browser - Snap 1
Backup
Channel presets
Clipboard files
Collected
Current project
Envelopes
IL Shared Data
Impulses
Misc
Mixer presets
Packs
Plugin database
Plugin presets
Project bones
Projects
Recent files
Recorded
Rendered
Scores
Sliced beats
Soundfonts
Speech
Users

ဒါကျတော့ browser တဲ့ဗျ။ Window Explorer က ကိုယ့်စက်ကြီးတစ်ခုလုံး ထဲမှာ ရှိတဲ့ဖိုင်တွေကို ပြသလိုပဲ ခု ဒီ browser ကလဲ Fruity Loop software နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ ဖိုင်တွေကို ပြတာပေါ့ဗျာ။ တခုချင်းစီကို လိုက် ကလစ်ရင် သူ့အောက်က ဖိုင်တွေ ပွင့်လာတာပေါ့။ ကဲ ခု Packs ဆိုတာကို ကျွန်တော် click လိုက်ပြီ။


Browser - Snap 1
Channel presets
Clipboard files
Collected
Current project
Envelopes
IL Shared Data
Impulses
Misc
Packs
Drum Kit 01
Drum Kit 02
Drum Kit 03
Drum Kit 04
Drum Kit 05
Drum Kit 06
Drum Kit 07
Drum Kit 08
FX
Guitar
Legacy
Loops
Orchestral
Piano
Shapes
Vintage
Vocals
Plugin database
Plugin presets

click လုပ်လိုက်တော့ အခုလို ပွင့်ကျသွားတာပေါ့ဗျာ။ Packs ဆိုတဲ့ စာလုံးဘေးက မြှားလေးက အောက်စိုက်သွားတယ်။ သူ့အောက်က ပွင့်ကျလာတာတွေမှာ ဘေးတိုက်မြှားလေးတွေရှိတယ်။ ထပ် click ရင် ထပ်ပွင့်မယ်ဆိုတဲ့ သဘောပေါ့ဗျာ။

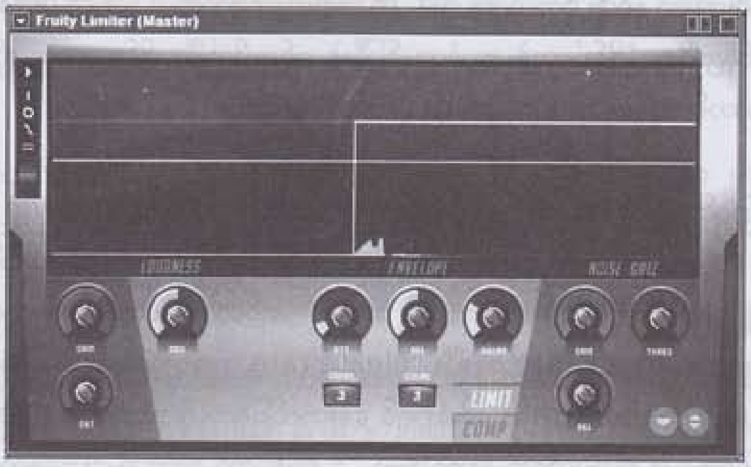
ကဲ Drum Kit 01 ဆိုတာကို ထပ် click ပြီ။


Impulses
Misc
Mixer presets
Packs
Drum Kit 01
Drum Kit 01
FLS Crash 01a
FLS Crash 01b
FLS_Hatcl 01
FLS_Hatop 01
FLS_Hatpd 01
FLS_Kick 01
FLS_Ride 01a
FLS_Ride 01b
FLS_Rim 01
FLS_Snare 01a
FLS_Snare 01b
FLS_TomF 01
FLS_TomL 01
FLS_TomM 01
FLS_TomH 01
FPC_CarbShake_007
Drum Kit 02
Drum Kit 03
Drum Kit 04

ထပ် ပွင့်လာတယ်.. တွေ့တယ်ဟုတ်လား။ အဝါခံမှာ အနက်ရောင် wave form အသံလှိုင်းပုံလေးတွေနဲ့။ သူတို့ဘေးမှာ အောက်စိုက်မြှားရော ဘေးတိုက်မြှားပါ မရှိတော့ဘူး။ ဒါက folder မဟုတ်တော့ဘူး။ file ဖြစ်သွားပြီ။ ဒါကို တန်း သုံးလို့ ရပြီ။ ဘယ်မှာသုံးမလဲ ဆိုတာက နောက်အခန်းတွေမှာ တွေ့ရပါလိမ့်မယ်။

ကဲ ဒါဆိုရင် browser ရဲ့ အထာကို မိလောက်ပြီလို့ ထင်တယ်ဗျာ။ ခု အဓိက သုံးရမှာကတော့ အဲဒီ Packs ပဲ။ ပြန်ပိတ်ချင်ရင်လား.။ လွယ်ပါတယ်။ အဲဒီ Packs ဆိုတာကိုပဲ နောက်တခေါက် ပြန်ကလစ်လိုက်။ မူလ အနေအထားကို ပြန်ရောက်သွားမယ်။ အဲလိုမဟုတ်ဘဲ Drum Kit 01 ဆိုတာကိုပဲ click လုပ်ရင်တော့ Drum Kit 01 အောက်က အပိုင်းပဲ ပိတ်သွားမှာပေါ့။ အခု အဲဒါလေး လျှောက်စမ်းကြည့်ဗျာ။

'လွယ်ပါတယ်ကွာ.. ဒါလောက်များ အလုပ်ရှုပ်ခံပြီး စမ်းနေစရာမလိုပါဘူး' ရယ်လို့တော့ မကျော်ချလိုက်နဲ့နော်။



ဒါကတော့ Wave Limiter တဲ့ဗျ။ ကိုယ်ဖန်တီးနေဆဲ သံစဉ်တွေကို အသံလှိုင်းတွေအဖြစ် မျက်မြင် မြင်နေရအောင် စက္ကန့်မဆိုင်း ပြပေးတယ်။ အဲဒီအသံလှိုင်းပုံ (waveform) တွေကို ချက်ချင်းမြင်နေရတော့ ချက်ချင်း ကိုယ်ပြင်ချင်တာတွေကို ပြင်ပစ်လိုက်လို့ ရတယ်။ အသံအတိုးအကျယ်၊ အတိုအရှည်၊ လေသံ (noise) တွေ ပါနေရင် ဖယ်ထုတ်တာ.. စသဖြင့်ပေါ့။

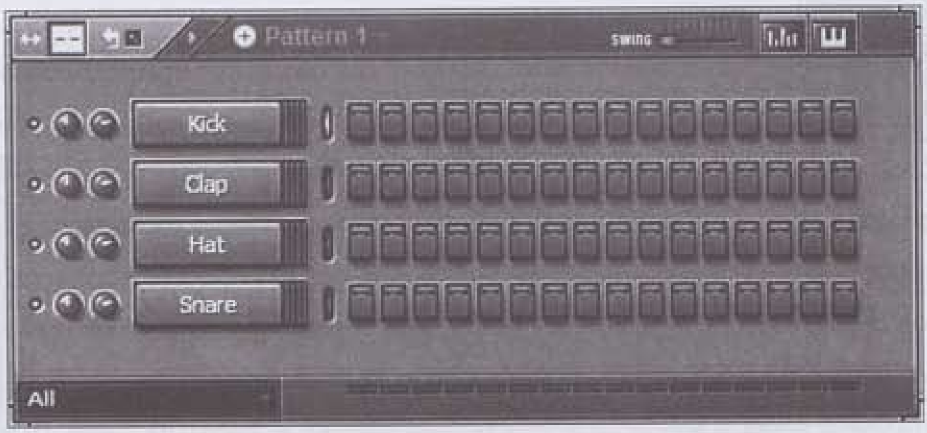
တွေ့ရတဲ့အတိုင်း လှည့်လို့ရတဲ့ ဘုလုံးခလုပ်အုပ်စု သုံးခုပါတယ်။ ဘုလုံးတစ်ခုစီကို အရောင်တစ်ရောင်စီနဲ့ ပြပြီးတော့.. သူတို့ကို set လုပ်ထားတဲ့ လက်ရှိတန်ဖိုးကို အဲဒီအရောင်တွေနဲ့ ပြထားတယ်။ set လုပ်ထားတဲ့ လက်ရှိတန်ဖိုးတွေကို music သမားတွေချင်းကတော့ နာရီနှိုင်ခွက်မှာ နာရီလက်တံရောက်ရာအမှတ် အနေအထားနဲ့ ပြောကြလေ့ရှိတယ်ဗျ။ ဥပမာ အခု gain ဆိုတဲ့ ဘုလုံးမှာ set value က တစ်နာရီ၊ geil မှာ ကျတော့ ဆယ့်နှစ်နာရီ။ အဲ ဒါပေမယ့် sat မှာ ကျရင်တော့ ငါးနာရီ လို့ အလုပ်ရှုပ်ခံပြီး မပြောနေတော့ဘူးပေါ့ဗျာ။ sat ကို အဆုံးတင်ထားတယ်ပေါ့။ ဒါက ခုလို လှည့်ခလုပ် သို့မဟုတ် ဘုလုံး တစ်ခုချင်းစီရဲ့ set value တွေနဲ့ ပတ်သက်လို့ တလျှောက်လုံး ကျွန်တော် သုံးသွားမယ့် term ကို အရင် မိတ်ဆက်ထားတာပါ။ ကဲ ဘုလုံးတွေကိစ္စ နဲနဲ ဆက်ပြောရရင်.........

လက်ဝဲစွန်းအုပ်စုက အတိုးအကျယ် (loudeness) နဲ့ ပတ်သက်တယ်။ မူလအဝင်အသံအား (gain) ရယ်၊ မူလအဝင်သံကို ကျစ်သွားအောင်ဖိတဲ့ (geil) ရယ်၊ စူးစူးထောင်ထောင် ဖြစ်နေတဲ့ မူလသံတွေကို ညက်ညက်ညောညော ဖြစ်သွားအောင် ထိန်းညှိတဲ့ (sat) ရယ်ပေါ့။ အချုပ်ဆိုရရင်တော့ loudeness အုပ်စုက limiter ထဲကို ဝင်လာတဲ့ အသံတွေကို အဝင်မှာ လိုသလို ပုံပြောင်းယူလိုက်တဲ့ ခလုပ်အုပ်စုပေါ့ဗျာ။

အလယ်က envelope ဆိုတာက ကျတော့ အသံလှိုင်းတစ်ခုချင်းစီရဲ့ အစ၊ အလယ်နဲ့ အဆုံးကို လိုသလို ရှည်အောင် တိုအောင် လုပ်ယူတာပါ။

ဥပမာ ပြောရရင် မိုးချုန်းသံ နှစ်မျိုး ရှိတယ်ဗျာ။ ဂျိန်း.. ဆို တခါထဲ ပစ်ချလိုက်တဲ့ သံပြတ် မိုးချုန်းသံရယ်၊ ဒိန်းဒိန်းဒိန်းဒိန်း နဲ့ သံရှည် ဖျိုးဝင်လာပြီးမှ 'ဂျိန်း' ကနဲ အသံကျယ်ကြီးနဲ့ ပစ်ချလိုက်ပြီး ဂျိန်းးးးးးးးးး ဆို အသံက မရပ်သေးပဲ တော်တော်ကြာအောင် ကျန်နေသေးတာမျိုး ပေါ့။ ပွဲတင်သံမဟုတ်ဘူးနော်။

အရပ်စကားနဲ့ပြောရင် သံပြတ် ပစ်ချလိုက်တဲ့ မိုးချုန်းသံက audio engineering term နဲ့ ဆိုရင်တော့ attack value မြင့်ပြီး release value နိမ့်တယ် ပေါ့ဗျာ။ ဒိန်းဒိန်းဒိန်းဒိန်း နဲ့ သံရှည် ဖျိုးဝင်လာပြီးမှ 'ဂျိန်း' ကနဲ အသံကျယ်ကြီးနဲ့ ပစ်ချလိုက်ပြီး ဂျိန်းးးးးးးးးး ဆို အသံက မရပ်သေးပဲ တော်တော်ကြာအောင် ကျန်နေသေးတဲ့ မိုးချုန်းသံမျိုး ကျတော့ attack rate နှေးပြီး release rate ကျတော့လဲ နှေးတယ်ပေါ့ဗျာ.။ တနည်းအားဖြင့် release value မြင့်တယ်ပေါ့။ rate လို့ပြောရင် နှေးတယ်မြန်တယ် ပြောပြီး value လို့ ပြောရင် မြင့်တယ် နိမ့်တယ် ပြောကြတာပေါ့။ ပြောမယ့်သာ ပြောရတယ်.. ခု ကျွန်တော် ဘာတွေ ပြောနေတယ်ဆိုတာကို စာဖတ်သူ ရေးတေးတေးလောက်ပဲ သဘောပေါက်ဦးမှာဗျ။ တကယ် exercise တွေ လုပ်တော့မှ သဘောပေါက်လာမယ်။ တကယ်တမ်းလဲ အဲဒါတွေက သိပ် မသုံးရလှဘူးဗျ။ ရှိနှင့်ပြီးသား အသံဖိုင်တွေမှာ အသင့်တော်ဆုံး အနေအထားတွေက ချိန်ထားနှင့်ပြီးသားတွေကိုး။ ကဲ ဆက်ဦးမယ်နော်။



ဟောဒါကတော့ pattern window ပါတဲ့ဗျာ။ Fruity Loop ကို ဟိုစမ်းဒီစမ်းနဲ့ ရေးရင်း ထွက်လာတဲ့ melody လေးပေါ်ကို နင်းပြီး သီချင်းဖြစ်ရုံ ရေးတာမျိုး သုံးဖို့ မဟုတ်ဘဲ၊ ကိုယ်လိုချင်တဲ့ melody frame ပေါ်မှာ ကိုယ်လိုချင်သလို ဖန်တီးယူနိုင်တဲ့ထိ သုံးတတ်ဖို့ ရည်ရွယ်တယ် ဆိုရင်တော့ အခြေခံကျအောင် လေ့လာဖို့အတွက် ဒီ pattern window က စရမှာပါ။

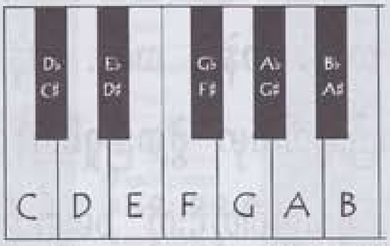
အခန်း (၄)

ဂီတ၏ အခြေခံသဘောတရားအချို့ (Some fundamental concepts of Music)

Fruity Loop ဆိုတာ ဂီတသံစဉ်တွေကို ဖန်တီးတဲ့ software ပါ ဆိုပြီး အစထဲက စကားခံထားတော့ ဂီတအကြောင်းလဲ အနည်းအပါးတော့ ဆွေးနွေးကြဦးမှ ဖြစ်မယ်ထင်တယ်ဗျ။

စာရွက်ပေါ်မှာ စာရေးရင် မျဉ်းကြောင်းမပါတဲ့စာရွက်ပေါ်ရေးတော့ စာလုံးတွေ အစိတ်အကျဲမညီ၊ အရွယ်အစားမညီဖြစ်ပြီး ကြည့်မကောင်း ရှုမကောင်းတွေ ဖြစ်ကုန်တာပေါ့။ ဘောမျဉ်းလေး တား၊ မျဉ်းကြောင်းပေါ်မှာ စာလုံးတွေ သင့်သလို စကားစုခွဲ၊ အကြောင်းအရာအလိုက် စာပိုဒ်လေးတွေ ခွဲ၊ ဝါကျတစ်ကြောင်းဆုံးရင် သူ့ ဘာသာစကားရေးထုံးအလိုက် ပုဒ်မ ချတန်ချ၊ full-stop ချတန်ချ နဲ့ ရေးတော့ မြင်ရတာလဲ အချိုးကျ၊ ဖတ်ရတာလဲ အဆင်ပြေသလိုပေါ့ဗျာ။

ဂီတ ဆိုတာ တကယ်တော့ ဘာသာစကား တစ်ခုပါ။ ဒို ရေ မီ ဖာ ဆို လာ တီ ဆိုတဲ့ အသံခုနစ်သံနဲ့ သူတို့တွေရဲ့ ကြားထဲက အသံငါးသံက တကယ်တော့ စကားလုံးတွေပါ။ မြန်မာအက္ခရာ က သုံးဆယ့်သုံးလုံး၊ အင်္ဂလိပ်အက္ခရာက နှစ်ဆယ့်ခြောက်လုံး ရှိသလိုပဲ ဂီတအက္ခရာကတော့ ဆယ့်နှစ်လုံးပေါ့ဗျာ။ music note လို့ ခေါ်တာပေါ့။ ဘာတွေလဲ ဆိုတော့ အောက်က piano fingerboard မှာ ကြည့်လိုက်ရင် ရှင်းပါတယ်။
C -Db - D - Eb - E - F - Gb - G - Ab - A - Bb - B ဆိုပြီး သင်္ကေတပြုထားပါတယ်။



အဲဒီ ဂီတအက္ခရာ music note တွေကို တောင်တစ်လုံး မြောက်တစ်လုံး လျှောက်တီးရင် အော်ဂလီသံကြီး ထွက်လာတာပေါ့။ မျဉ်းကြောင်းမပါတဲ့စာရွက်ပေါ်ရေးတော့ စာလုံးတွေ အစိတ်အကျဲမညီ၊ အရွယ်အစားမညီဖြစ်ပြီး ကြည့်မကောင်း ရှုမကောင်းတွေ ဖြစ်ကုန်သလိုပေါ့။ အဲ့တော့ ဂီတအက္ခရာ music note တွေကိုလဲ စနစ်တကျ နေရာချရတာပေါ့။ အဲလို ဂီတအက္ခရာ music note တွေကို စနစ်တကျ နေရာချဖို့အတွက်က ဇယားကွက် လိုလာပြီ။ တရုတ်စာ ဂျပန်စာ အရေးကျင့်သလိုပေါ့။ ဂီတမှာကျတော့ အဲဒီ ဇယားကွက်ကို beat လို့ ခေါ်တာပေါ့။ မြန်မာဂီတမှာတော့ အဲဒီ beat ကို ‘စည်း’ လို့ ခေါ်ပါတယ်။ ဂီတဇယားကွက်ရဲ့ အစိတ်အကျဲ သို့မဟုတ် အနှေးအမြန် ကိုတော့ tempo လို့ ခေါ်တာပေါ့ဗျာ။
အဲဒီ ဇယားကွက် သဘောတရားကို သိချင်ရင် ဒီလိုလုပ်ဗျာ။ ဟိုဘက် စာမျက်နှာ လှန်လိုက်။

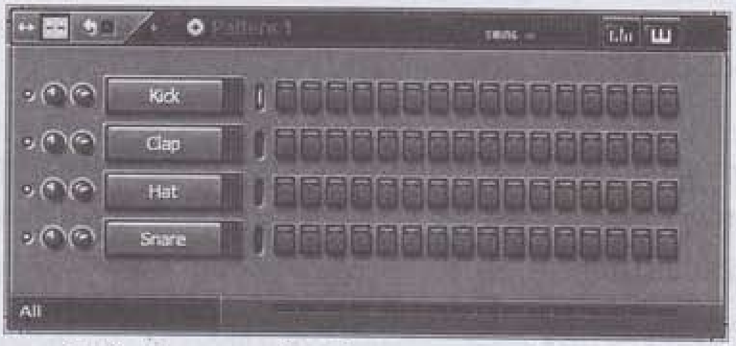
နားရှိတဲ့ သက်ရှိသတ္တဝါတိုင်းဟာ နှလုံးထဲကို သွေးစက်တွေ
ပေါက်.. ကနဲ .. ပေါက်.. ကနဲ
စည်းချက်ညီ ကျဆင်းနေခြင်းနဲ့
အသက်ရှင်နေရတာပါ။

ဒါကြောင့်လဲပဲ
ထပ်.. ကနဲ.. ထပ်.. ကနဲ
ညီညာတဲ့ စည်းချက်ထဲမှာ ဖွဲ့တည်ရှင်သန်တဲ့ ဂီတဟာ
နားရှိတဲ့ သက်ရှိသတ္တဝါတိုင်းကို ဖမ်းစားနိုင်ပေတာပေါ့။

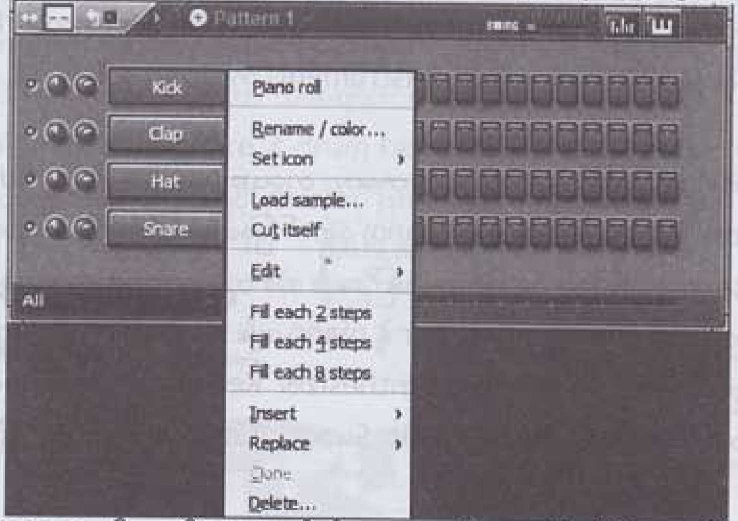
အခန်း (၅)

Pattern Window ၏ အခြေခံသဘောတရားအချို့

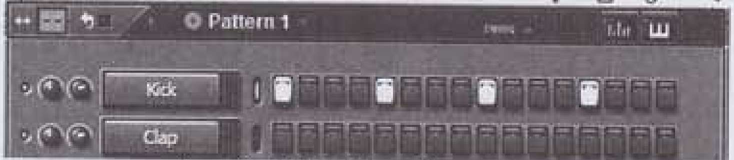
Fruity Loop software ရဲ့ အခြေခံအကျဆုံးနဲ့ အသုံးအဝင်ဆုံးဖြစ်တဲ့ window ကတော့ ဟောဒီ pattern window ပေါ့ဗျာ။


Pattern 1
Kick
Clap
Hat
Snare
All

pattern window အကြောင်းကို ရှေ့မှာ နည်းနည်းတော့ ဆွေးနွေးပြီးပြီပေါ့။ ဂီတသင်္ကေတတွေ နေရာချတဲ့ ဇယားကွက် (သို့မဟုတ်) နရီ (timing) အကြောင်းကို ခု အဲဒီလေးကို သုံးပြီး နဲနဲလောက် တီးခေါက် ကြည့်ရအောင်ဗျာ။ kick ဆိုတဲ့ တုံးလေးပေါ်မှာ right click လုပ်လိုက်ဗျာ။ အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားလိမ့်မယ်။


Pattern 1
Kick
Clap
Hat
Snare
All
Piano roll
Rename / color...
Set icon
Load sample...
Cut itself
Edit
Fill each 2 steps
Fill each 4 steps
Fill each 8 steps
Insert
Replace
Clone
Delete...

အဲဒီမှာ Fill each 4 steps ဆိုတာကို click လိုက်ဗျာ။ အောက်ကအတိုင်း ဖြစ်သွားလိမ့်မယ်။


Pattern 1
Kick
Clap

ကဲ ဟုတ်ပြီ။ spacebar လေး တချက် ပုတ်ကြည့်လိုက်ဗျာ။ ပြီးတော့ နားထောင်ကြည့်လိုက်။

ကြားလား။ အဲဒါ timing ပဲ။ အဲဒီ timing ပေါ်မှာ အသံစုံတဲ့ percussion instrument တွေကို သင့်သလို အလှည့်ပေးတီးခတ်လိုက်တော့ beating ဖြစ်လာတာပေါ့။ တဒုတ်ဒုတ် မြည်နေတာ ရပ်ချင်ရင် space bar နောက်တချက် ထပ် ပုတ်လိုက်ဗျ။ တချက်ပုတ်ရင် play ပေါ့။ နောက်တချက် ထပ်ပုတ်တော့ stop ဖြစ်တာပေါ့။

ဟုတ်ကဲ့.. ခုထိ ပြောထားသမျှကို အချုပ် ပြန်ပြောရရင်...

ဂီတ ဆိုတဲ့ ဘာသာစကားမှာ အက္ခရာတွေဖြစ်တဲ့ music note တွေကို အံဝင်ခွင်ကျ နေရာချဖို့ရာအတွက် ခင်းထားတဲ့ ဖယားကွက်ကို beating လို့ ခေါ်တယ်။ beating အတွက် တာဝန်ယူပေးရတဲ့ တူရိယာ musical instrument ကတော့ percussion instrument တဲ့။ နိုင်ငံတကာဂီတလောကမှာ အများဆုံး သုံးနေတဲ့ percussion instrument ကတော့ drum ပေါ့ဗျာ။

ဆက်မယ်နော်။

ဂီတ ဆိုတဲ့ ဘာသာစကားမှာ rhythm ရယ် melody ရယ် လို့ အပိုင်း နှစ်ပိုင်း ပါပါတယ်။ rhythm (စည်းချက်) သက်သက်ကို တာဝန်ယူပုံဖော်ပေးရတဲ့ တူရိယာ (instrument) က drum ပေါ့။

melody (သံစဉ်) ကို ပုံဖော်ပေးကြတဲ့ တူရိယာတွေ ကတော့ တယော (violin)၊ ပုလွေ (flute)၊ စောင်း (harp)၊ ပတ္တလား (xylophone)၊ နှဲ (oboe)၊ စန္ဒယား (piano) နောက် မြန်မာမှုမပြုထားတဲ့ အနောက်တိုင်း တူရိယာတွေ ဆိုရင် guitar တို့ saxophone တို့ စသဖြင့် အများကြီးပေါ့။ အဲဒီ တူရိယာတွေထဲက ယနေ့ခေတ်မှာ နိုင်ငံတကာ ရေပန်းအစားဆုံး အသုံးအများဆုံးကတော့ guitar နဲ့ piano ပေါ့။ အစောက ပြောခဲ့တဲ့ တူရိယာတွေရဲ့ အသံကို တုပ ဖန်တီးထုတ်လုပ်ပေးနိုင်တဲ့ Electronic Synthesizer Keyboard တွေလဲ အစုံ တီထွင်ဖန်တီးပြီး ထုတ်လုပ်ထားကြတယ်။ YAMAHA, Korg, Alesis, Suzuki, Casio စသဖြင့် တံဆိပ်စုံ၊ နိုင်ငံစုံ၊ အမျိုးစုံပေါ့။

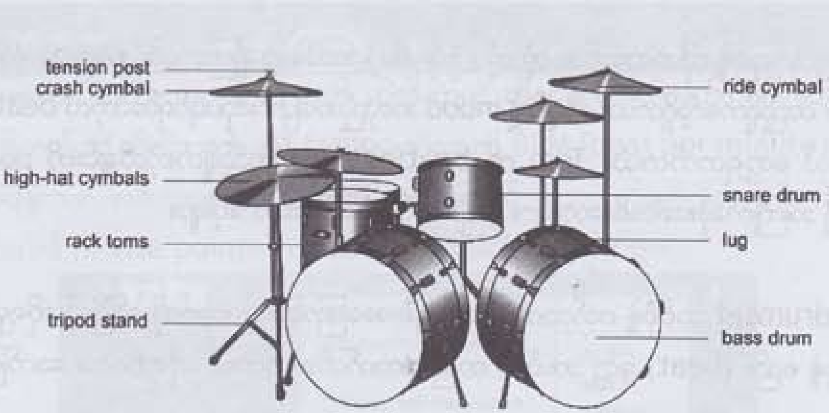
အခန်း (၆)

နရီကိုထိန်းသော တူရိယာ Drum and Percussion

ဆိုတော့ကာ melodic instrument အသီးသီးတို့ တီးလုံးတွေ အံဝင်ခွင်ကျ တီးထည့်နိုင်ဖို့အတွက် နောက်ကနေ ဇယားကွက်ချသလို စည်း (beat) လိုက်ပေးနေရတဲ့ drum ဆိုတဲ့ instrument အကြောင်းကိုလဲ သိဖို့ လိုလာပြီဗျ။

ဘာလို့လဲ ဆိုတော့ home-made နဲ့ demo သီချင်း တော်တော်များများကို Fruity Loop နဲ့ drum စီပြီး ကျန်တဲ့ ဂစ်တာတွေ ဘေ့စ်တွေ ကီးဘုတ်တွေကျမှ တူရိယာအစစ်တွေနဲ့ သံစဉ်တွေ တီးထည့်လို့ ဖန်တီးယူတာ အများကြီးဗျ။ drum သက်သက် အတွက် recording studio ကို သွားပြီး အသံသွင်းကြရမှာက အပျော်တမ်း ဂီတဝါသနာရှင်တွေအတွက် အခြေအနေ ပေးဦးမှကိုး။ အဲဒီတော့ drum ကို fruity loop software နဲ့ စီလိုက်ပြီး ကျန်တဲ့ guitar တွေ keyboard တွေ ကိုယ့်ဟာသာကိုယ် instrument ရှာ၊ ကိုယ့်ဘာသာကိုယ် တီးထည့်၊ ကွန်ပျူတာနဲ့ အသံဖမ်းပြီး သီချင်း ဖန်တီးလိုက်တာက ကိုယ်လက်လှမ်းမီသလောက် အနေအထားနဲ့ လုပ်လို့ ရတယ်လေ။ နောက်ဆုံး ပြောရရင် မြန်မာပြည်မှာ ရောင်းတမ်းထုတ်ဝေနေတဲ့ ထွက်ထားပြီး စီးရီးတွေမှာကိုပဲ fruity loop software နဲ့ drum စီပြီး လက်တီး drumming မသုံးဘဲ ဖန်တီးထားတဲ့ သီချင်းတွေ အများကြီးပါ။ ဘယ်ဟာပိုကောင်းတယ်ရယ် မဟုတ်ဘူးနော်။ ဂီတပညာရှင်တွေ အာရုံလာသလို သူ့အကြိုက်နဲ့သူ ဖန်တီးကြတာကို ပြောပြတာပါ။ ဒီလိုလဲ လုပ်လို့ ရတယ် ဆိုတာ သိစေချင်တာ။
ကဲ.. အဲဒီတော့ Fruity Loop software နဲ့ drum beat စီတာကို လေ့လာဖို့ရာအတွက်က drum ဆိုတဲ့ instrument ရဲ့ သဘောသဘာဝကို အရင် နားလည်မှ ဖြစ်မယ်ဗျ။ ပုံမှာ ကြည့်ပါဗျာ။

DRUM SET



bass drum ဆိုတာက ဒု ဒု လို့ အသံထွက်တယ်။ သူ့ကို ရိုက်တဲ့ မောင်းတံကို ခြေနင်းပြားနဲ့ ချိတ်ထားတယ်။ အဲဒီ ခြေနင်းပြားကို kick pedal လို့ ခေါ်တယ်။ kick pedal ကို ညာခြေနဲ့နင်းပြီး တီးရတယ်ပေါ့ဗျာ။ အခုန exercise တုံးက တဒုတ်ဒုတ်နဲ့ ထွက်နေတဲ့အသံဟာ အဲဒီ kick လို့ခေါ်တဲ့ bass drum က ထွက်တဲ့ အသံပေါ့။

snare drum ဆိုတာက ထောက် ထောက်၊ ထုတ် ထုတ်၊ ထိုး ထိုး၊ ထောင်း ထောင်း စသဖြင့် သူ့ရဲ့ သားရေ (skin) ကို ညှိထားတဲ့ တင်းအား အပြင်း အပျော့အလိုက် အသံထွက်တယ်။ snare drum ကို လက်ဝဲဘက်လက်က drum stick ကိုင်ပြီး တီးရတယ်။ အသံပျော့ကို လက်ကောက်ဝတ်အားနဲ့ တီးပြီး အသံပြင်းကို လက်မောင်းရိုက်အားနဲ့ တီးတယ်။

high-hat cymbal ဆိုတာကတော့ drum ရဲ့ အသက်ပဲ။ သီချင်းတစ်ပုဒ် တီးလုံးတစ်ပုဒ်ရဲ့ နရီ (timing) ကို ထိန်းတဲ့ သီချင်းတစ်ပုဒ်ရဲ့ သွေးခုန်နှုန်း ဆိုလဲ ဟုတ်တယ်။ သူက အပေါ်လှန် cymbal ပြား တစ်ပြားနဲ့ မှောက်ထားတဲ့ cymbal ပြား တစ်ပြားကို မုန့်အုပ်ကလေးလို အုပ်ထားတယ်။ အဲဒီ အပေါ်အောက် ထပ်လျက် high-hat နှစ်ပြားကို အကွာအဝေး လိုသလို ပြောင်းလို့ ရတယ်။ သူ့ကို လက်ယာဘက်လက်က drumstick ကိုင်ပြီး တီးရတယ်။ နောက်ပြီး high-hat cymbal တွေကို pedal နဲ့လဲ ကစားလို့ ရတယ်။ pedal ကို နင်းလိုက်ရင် ဟ နေတဲ့ cymbal နှစ်ချပ်က အချင်းချင်း ရိုက်ပြီး ပိတ်သွားတယ်။ ရှပ် .. ဆိုတဲ့ အသံ မြည်တာပေါ့။ drum ကို လက်တီး (drummer ကိုယ်တိုင်) တီးထားတဲ့ သီချင်းတိုင်းကို သေချာ နားထောင်ကြည့်ရင် ချပ် ချပ် ချပ် ချပ် ဆိုတဲ့ သီချင်းရဲ့ သွေးခုန်နှုန်း သို့မဟုတ် နရီ (timing) ကို ကြားရမှာပါ။

crash cymbal တွေနဲ့ ride cymbal တွေကတော့ သီချင်းရဲ့ အလှည့်အပြောင်းတွေဖြစ်တဲ့ verse ကအထွက် chorus ကိုအဝင်တို့၊ chorus က အထွက် solo ကို အဝင်တို့မှာ ပထမ beat အကျကို သိသာစေဖို့ အဓိက ထားပြီး သုံးတာပေါ့ဗျာ။ အများအားဖြင့်တော့ kick နဲ့ တွဲပြီး ညာခြေက kick နင်းရင်း လက်သင့်ရာ cymbal ကို ရိုက်လေ့ ရှိတယ်။

Tom တွေကတော့ နာမည်နဲ့ လိုက်အောင်ဘဲ တုံ တုံ ၊ ဒုံ ဒုံ စတဲ့ အသံတွေ ရှိကြတယ်။ အများအားဖြင့်တော့ drum roll နေရာတွေမှာ ထည့်ရိုက်လေ့ရှိတယ်။ သီချင်းရဲ့ mood အလှည့်အပြောင်းလုပ်ချင်ရင်တော့လဲ beating ထဲမှာကိုပဲ ထည့်ရိုက်တာမျိုးလဲ တွေ့ရတတ်တယ်။ Tom ကို beating ထဲမှာ ထည့်ရိုက်တဲ့သီချင်းကို ဥပမာပြရရင်တော့ (ဦး)ခင်မောင်တိုးရဲ့ အကြိုက်ဆုံးခေါင်းစီးတေးများ စီးရီးက ပိုင်းရဲ့ဆည်းဆာ ပေါ့ဗျာ။

ဒီလောက်ဆိုရင် drumset တစ်စုံနဲ့ ပတ်သက်တဲ့ အခြေခံ အကြောင်းအရာတွေကို သိပြီလို့ ဆိုရမှာပါ။ အဲ့ဒီတော့ အဲဒီ drum တွေနဲ့ စည်း (beat) တွေ ဘယ်လို တည်ဆောက်တီးခတ်တယ် ဆိုတာလေး ဆက်ကြဦးစို့နော်။

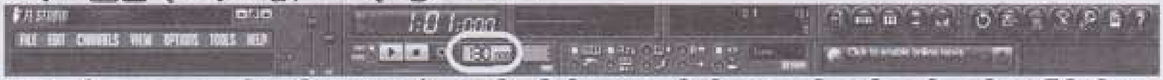
အခန်း (၇)

ရိုးရှင်းသော စည်းချက်ဖွဲ့စည်းပုံ (simple beat pattern)

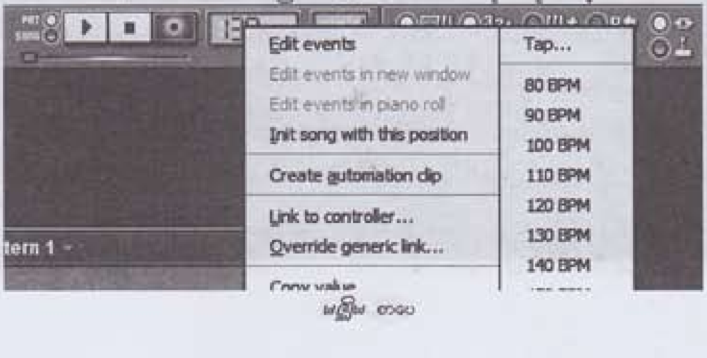
၇.၁ **နရီ (timing)**

ရှေ့မှာ ပြောထားတာလေးကိုပဲ ပြန်ကောက်ရမှာပဲဗျာ။
ဂီတ ဆိုတဲ့ ဘာသာစကားမှာ rhythm ရယ် melody ရယ် လို့ အပိုင်း နှစ်ပိုင်း ပါပါတယ်။ သံစဉ် (melody) ကို ဂီတဘာသာစကားရဲ့ စကားလုံးတွေဖြစ်တဲ့ music note တွေ သင့်သလို တွဲစပ်ပုံဖော်တယ်။ အဲ့ဒီ သံစဉ် (melody) တွေ သူ့နေရာနဲ့သူ အံဝင်ခွင်ကျရှိစေဖို့ ဇယားကွက်ကို စည်းချက် (rhythm) လို့ခေါ်တယ်။ စည်းချက်အစဉ်ကြီးကို ဖြစ်စေဖို့အတွက် နရီ (timing) လို့ခေါ်တဲ့ သွေးခုန်နှုန်းပေါ်မှာ drum က beat တွေ လိုက် တီးပေးရတာပေ့ါဗျာ။ အစောက ပြခဲ့တဲ့ exercise မှာလို ဘုတ် ဘုတ် ဘုတ် ဘုတ် သံကြီးကို နောက်ခံထားပြီး သီချင်း ဖန်တီးရင် မော်တော်ဘုတ်ပေါ်မှာ သီချင်းဆိုရသလိုလို၊ အပ်ချုပ်ရင်းသီချင်းဆိုရသလိုလို၊ မီးစက်မောင်းရင်း သီချင်းဆိုရသလိုလို ဖြစ်ကုန်တော့မှာပေ့ါ။

ဟုတ်ပြီ။ အဲဒီတော့ ကျွန်တော်တို့ timing အကြောင်းကို အရင် ပြောကြမယ်ဗျာ။
ဒီအခန်းရဲ့ အစမှာ ပြောခဲ့တဲ့ တရုတ်စာ ဂျပန်စာ ရေးတဲ့ ဥပမာလေး မှတ်မိဦးမှာပေ့ါ။ ဇယားကွက်ကို စိပ်စိပ်ကလေးချရင် စာလုံး များများ ဆံ့ပြီး ဇယားကွက်ကို ကျဲကျဲချရင် စာလုံးနည်းနည်းပဲ ဆန့်သလိုပဲ ဂီတဘာသာစကားရဲ့ သီချင်းတစ်ပုဒ် တီးလုံးတစ်ပုဒ်မှာလဲ tempo မြန်ရင် စည်းရိုက်ချက်စိတ်ပြီး tempo နှေးရင် စည်းရိုက်ချက်ကျဲတာပေ့ါ။ tempo ဆိုတာ ဘာလဲ ဆိုရင် နရီ (timing) ရဲ့ အနှေးအမြန်.. သို့မဟုတ် နှုန်း (rate) ပေ့ါ။ control panel ပေါ်မှာ တချက် ကြည့်လိုက်ဗျာ။ ကျွန်တော် ဝိုင်းပြထားတယ်။

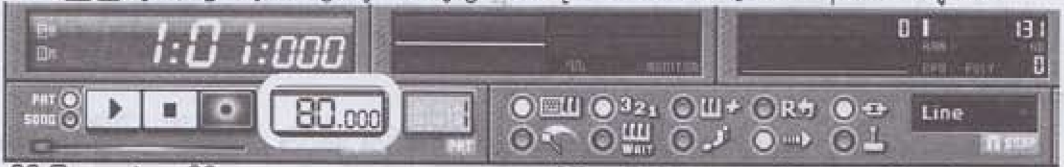

FL STUDIO
FILE EDIT CHANNELS VIEW OPTIONS TOOLS HELP
1:01:000
130

130 ဆိုတာ တွေ့တယ်ဟုတ်လား။ အဲ့ဒါ ဘာကို ဆိုလိုတာလဲ ဆိုရင် ခုန ဒုတ် ဒုတ် ဒုတ် ဒုတ် ရဲ့ မြန်နှုန်းဟာ tempo 130 ရှိတယ် လို့ ဆိုလိုတာပါ။ အဲ့ဒီ tempo ဆိုတာကို BPM (beat per minute) နဲ့ တိုင်းတယ်ဗျ။ တစ်မိနစ်ကို အချိန်ကာလအစိတ်အကျဲညီ ရိုက်ချက် ဘယ်နှစ်ချက် ရှိသလဲ လို့ ဆိုလိုတာပေ့ါ။ အဲ့ဒီ ဝိုင်းပြထားတဲ့ 130 ဆိုတာလေးပေါ် mouse pointer တင်ပြီး right-click လုပ်လိုက်ဗျာ။


Edit events
Edit events in new window
Edit events in piano roll
Init song with this position
Create automation clip
Link to controller...
Override generic link...
Copy value
Tap...
80 BPM
90 BPM
100 BPM
110 BPM
120 BPM
130 BPM
140 BPM
tern 1

တစ်ဖက်ပုံကအတိုင်း pop-up menu ပေါ်လာလိမ့်မယ်။ အဲဒီမှာ 80 BPM ဆိုတာကို ရွေးလိုက်ဗျာ။ ပြီးတော့ spacebar တစ်ချက် ပုတ်လိုက်။

နားထောင်ကြည့်လိုက်။ ရိုက်ချက်တွေ နှေး.... ကျသွားတာကို သတိထားမိလိမ့်မယ်။ နောက်တစ်ချက်က



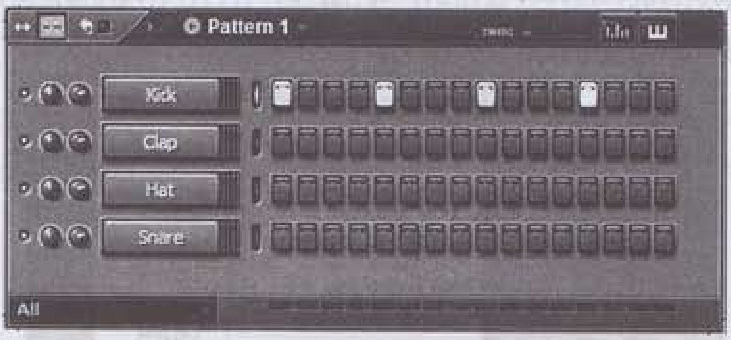
ပုံမှာ ဝိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်း tempo counter မှာ 80 ဆိုပြီး ပြောင်းသွားတာကို တွေ့ရလိမ့်မယ်။

ဟုတ်ပြီ။ spacebar တချက် ပြန်ပုတ်ပြီး ရပ်လိုက်ပါဦးဗျာ။
နောက်ပြီးရင်... 80 ဆိုတာလေးပေါ် နောက်တကြိမ် mouse pointer တင်ပြီး right-click လုပ်လိုက်ဗျာ။ ပြီးတော့ ပေါ်လာတဲ့ pop-up menu မှာ 160 BPM ဆိုတာကို ရွေးလိုက်ဗျာ.။ ပြီးတော့ space bar တချက် ပုတ်ပြီး ပြန်နားထောင်ကြည့်လိုက်ပါဦး။

ရိုက်ချက်တွေ တအား မြန်တက်လာတာကို ကြားရမယ်။ ခု ပြောတဲ့ နည်းအတိုင်း ကျန်တဲ့ 90 BPM တို့ 100 BPM တို့ 110 BPM တို့ 120 BPM တို့ ကို အစဉ်အလိုက် မဟုတ်ပဲ လျှောက် ပြောင်းကြည့်ပြီး နှုန်း အပြောင်းအလဲကို နားထောင်ကြည့်လိုက်ပါဦးနော်။
သဘောပေါက်ပြီ ဆိုရင် space bar တချက် ပြန်ပုတ်ပြီး stop ပြန်လုပ်ထားလိုက်ဦးခင်ဗျ။ တော်ကြာ တဒုတ်ဒုတ် အသံ မြည်နေလို့ ဆက် ဖတ်လို့ မရပဲ နေဦးမယ်။

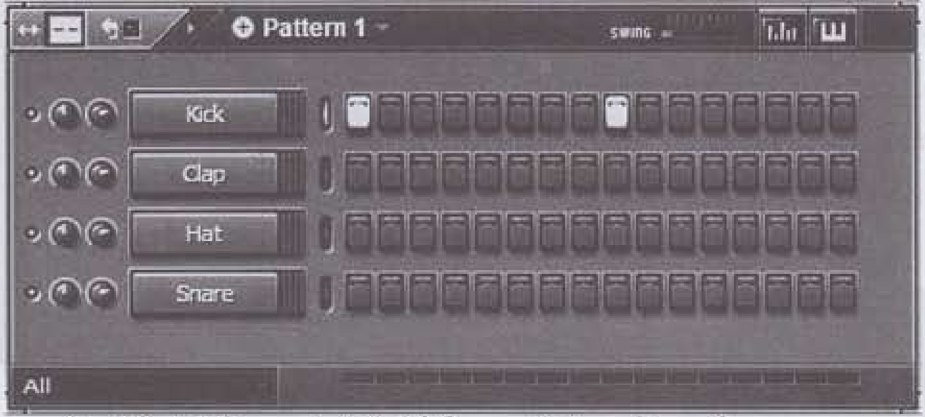
၇.၂ ရိုးရှင်းသောစည်းချက် (simple beat pattern) ကို ဖန်တီးခြင်း

ကဲ ကျွန်တော်တို့ beat pattern အကြောင်းကို စ ကြမယ်။
အခု pattern window မှာ အောက်ပုံက အတိုင်း ဖြစ်နေတယ် မဟုတ်လား။



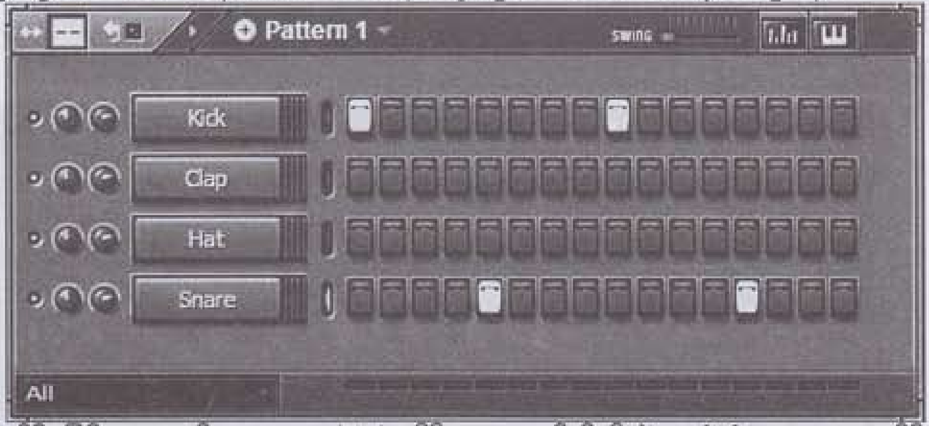
သတိထားကြည့်ရင် တန်း တစ်တန်းမှာ တုံးလေး စုစုပေါင်း ဆယ့်ခြောက်တုံး၊ အဲဒီမှာမှ အနက်ရောင်တုံးလေးက လေးတုံး၊ အနီရောင်တုံးလေးက လေးတုံး တလှည့်စီ ရှိနေတာကို တွေ့ရမယ်။ အဲ့ဒီတုံးလေးတွေ အားလုံးကို တစ်ခုချင်းစီပေါ် mouse pointer တင်ပြီး click လုပ်လို့ ရတယ်။ မရှိသေးတဲ့ တုံးပေါ်ကို click လုပ်လိုက်ရင် အသံဖြည့်လိုက်တာ။ အသံရှိပြီးသား တုံးကို right-click လုပ်လိုက်ရင်တော့ ပြန်ဖျက်လိုက်တာပေ့ါ။

ခု ကျွန်တော်တို့ ဖျက်မယ်။ အနီရောင်တုံးလေးတွေပေါ်က အသံကို ဖျက်မယ်။ **အပေါ်ဆုံး kick လိုင်း**က နံပါတ် ၂ အသံတုံးနဲ့ နံပါတ် ၄ အသံတုံးပေါ်ကို mouse pointer တင်ပြီး တစ်ချက်စီ right-click လုပ် ကြည့်လိုက်။ ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားမယ်။


Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
All

အဲဒီတော့ခု တွေ့တဲ့အတိုင်း နံပါတ် ၁ အသံတုံးနဲ့ နံပါတ် ၃ အသံတုံး ကျန်ခဲ့မှာပေ့ါ။

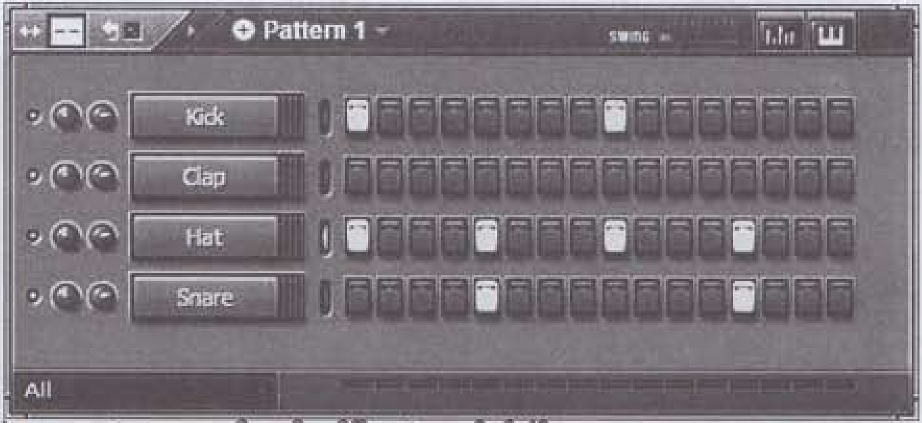
ဟုတ်ပြီ။ **အောက်ဆုံး snare လိုင်း**မှာ အနီကွက်ထိပ်စ တုံးတွေကို click လုပ်ပြီး အသံ ဖြည့်မယ်ဗျာ။ အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားမယ်။ click နဲ့ right-click နဲ့လဲ မှားဦးမယ်။ စာလဲ သေချာဖတ်ဦးနော်။


Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
All

အခုလို ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားရမယ်။ အစောက kick လိုင်းက ဖျောက်လိုက်တဲ့ အသံတုံးတွေနေရာအတိုင်း ခု snare လိုင်းပေါ်မှာ နေရာချလိုက်တာပေ့ါဗျာ။ ကဲ space bar တချက် ပုတ်ပြီး play ကြည့်လိုက်ပါဦး။

မိုက်တယ်နော်။ ဒု ထောက် ဒု ထောက် ဒု ထောက် ဒု ထောက် နဲ့ အရမ်ဘိသံလေး ထွက်လာပြီ။ ဒါပေမယ့် ခြောက်ခြောက်ကြီးဗျ။ နဲနဲ စိုအောင် ဖြည့်ကြဦးစို့။ ကဲ space bar တချက် ထပ်ပုတ်ပြီး stop လိုက်ရအောင်ဗျာ။

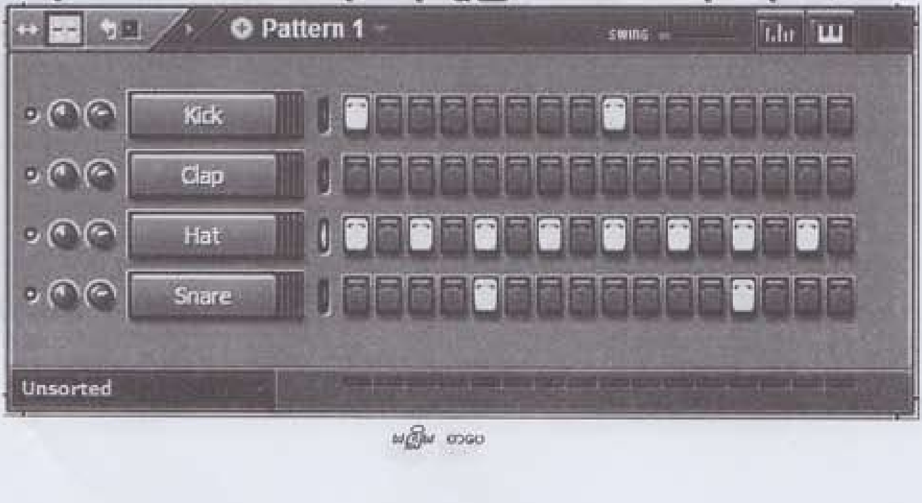
ခု ကျွန်တော်တို့ **တတိယ Hat လိုင်း**မှာ ဖြည့်မယ်ဗျာ။ Hat ဆိုတာ High-Hat ကို ပြောတာပါ။ Hat ဆိုပြီး စာတန်းရှိတဲ့ တုံးရှည်လေးပေါ်မှာ mouse pointer ထောက်ပြီး right-click လုပ်လိုက်ဗျာ။ နောက်ပြီးတော့ Fill each 4 steps ဆိုတာကို ရွေးပြီး click လိုက်။ ရှေ့တုံးက လုပ်ခဲ့ဖူးသလိုပေါ့။ အဲဒါဆိုရင် တစ်ဖက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားရမယ်။


Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
All

ဟုတ်ပြီဗျာ။ ကဲ space bar တချက် ထပ်ပုတ်ပြီး play လိုက်ပါဦး။

ခုန ဒု ထောက် ဒု ထောက် ဆိုတဲ့ အသံနဲ့ ထပ်လျက် ချပ် ချပ် ချပ် ချပ် ဆိုတာလေးပါ ပါလာပြီနော်။ ကဲ နောက်တစ်မျိုး စမ်းမယ်ဗျာ။ space bar တချက် ပုတ်ပြီး ခဏ ပြန် stop လိုက်နော်။

ပြီးရင် Hat တုံးရှည်လေးပေါ်မှာ mouse pointer ထောက်ပြီး နောက်တခေါက် right-click လုပ်လိုက်ဗျာ။ ဒီတခါ ကျွန်တော်တို့ Fill each 2 steps ဆိုတာကို ရွေးကြမယ်။ အောက်က ပုံ အတိုင်းပေါ့။

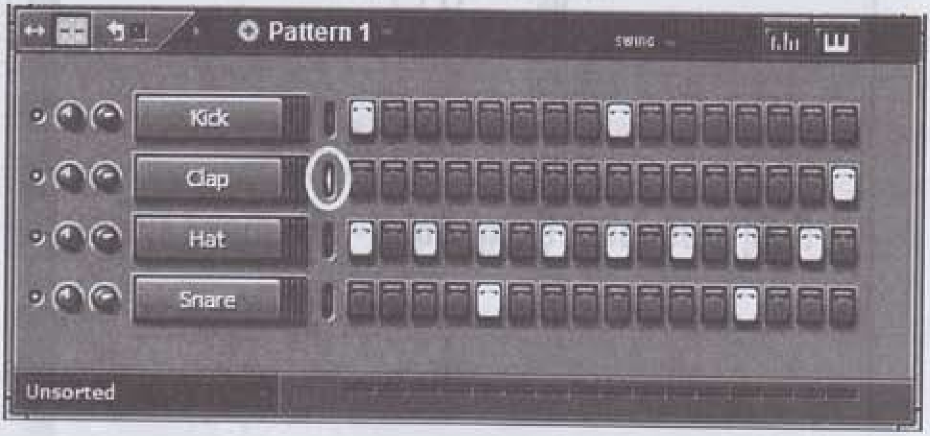

Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
Unsorted

အဆင်ပြေတယ်ဟုတ်လား။ ပြီးရင် play ကြည့်လိုက်ဗျာ။ space bar ပုတ်ပါလို့မပြောတော့ဘူးနော်။ ရနေပြီပဲ။

ဒုချပ်.ထောက်.ချပ်.ဒု.ချပ်.ထောက်.ချပ် ဖြစ်သွားပြီ။ မိုက်တယ်နော်။ ဒါဆိုရင် beat ဟာ ဇယားကွက်ပါ လို့ ကျွန်တော် ရှေ့မှာ ပြောခဲ့တာကို ထိုးထွင်းသဘောပေါက်လောက်ပါပြီ။

ဟိုး.. လွန်လေပြီးသော နှစ်သုံးဆယ်လောက်က ပေါ်ထွက်ခဲ့တဲ့၊ အော်ဂင်လို့ အဲဒီခေတ်က ခေါ်ကြတဲ့ keyboard synthesizer တွေမှာတော့ အခုလောက် beat ထုတ်နိုင်တာကိုပဲ အဲဒီခေတ်က အံ့သြခဲ့ကြရတာပေါ့ဗျာ။

ကဲ နည်းနည်းလေး ထပ်ဖြည့်ကြဦးစို့လေ ဗျာ။ နော်။ နည်းနည်း နည်းနည်းနဲ့ တော်တော် ခရီးရောက်လာပါပြီ။ ဒီတခါတော့ **ဒုတိယ clap လိုင်း**မှာ ဖြည့်မယ်။ တစ်လုံးထဲပါ။ ဘယ်နေရာလဲ ဆိုတော့.. အတန်းကြီးရဲ့ နောက်ဆုံး အတုံးပေါ့ဗျာ။ အဲဒီမှာ mouse pointer ချပြီး click လိုက်ရင် အောက်က ပုံမှာအတိုင်း ဖြစ်သွားမယ်။



ကဲ play ကြည့်ပါဦးဗျာ။

မိုက်တယ်နော်။ အခု drum beat တစ် beat ဖြစ်ပြီ။

ဒါပေမယ့်..................

ဂီတ... ကို
နည်းပညာနဲ့ ပေါင်းစပ်လိုက်ခြင်းဟာ
ရသ.. ကို ပျောက်ဆုံးစေတယ်.. တဲ့
တချို့က ပြောကြပါတယ်။

နည်းပညာရဲ့ အကူအညီကြောင့်
ဂီတရဲ့ သဘာဝကို ပိုပြီးလွယ်ကူစွာ နားလည်လာနိုင်ကြတာ
ဂီတ ဘာသာစကား
ပျံ့ပွားရာ ပျံ့ပွားကြောင်းပဲ မဟုတ်ဘူးလားဗျာ..။

အခန်း (၈)

လူဟန်ဖြည့်ခြင်း (Humanizing)

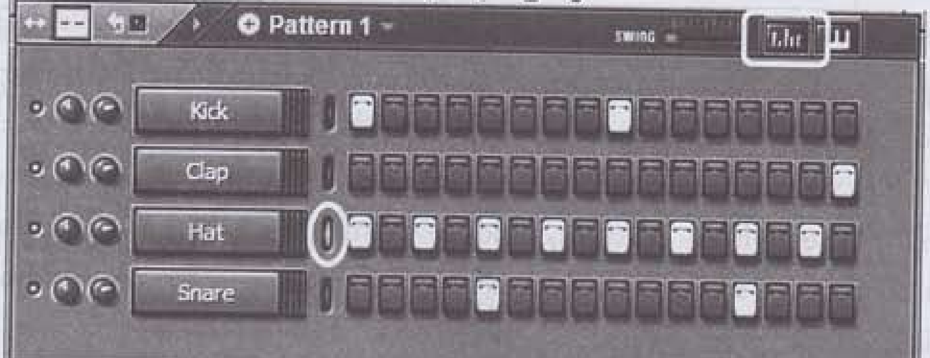
လူတစ်ယောက်ဟာ drumset ကြီးက အသီးသီးသော kick တို့ snare တို့ high-hat တို့ကို သူ့ timing နဲ့သူ နင်းတဲ့ တီးတဲ့ အခါမှာ ခြေဆ၊ လက်ဆ၊ ပြင်းအား တစ်သမတ်ထဲ ရှိပါ့မလားဗျာ။ သူ့နေရာနဲ့ သူ အဝ အလျော့ အဖော့ အပြင်းလေးတွေ ရှိတာပေါ့။ အဲ့ဒါလေး ကျွန်တော်တို့ လိုက် ပြင်ရဦးမယ်ဗျ။

အဲဒီလို လိုက်ပြင်ဖို့ရာ အတွက်က ကျတော့ active audio channel ဆိုတာလေးကို သိဖို့ လိုလာပြီ။

၈.၁ active audio channel

active audio channel ဆိုတာ ဘာလဲ.. ဆိုတော့ ရှေ့စာမျက်နှာက pattern window ပုံမှာဘဲ ကျွန်တော် ဝိုင်းပြထားတယ်။ ကျွန်တော်တို့ နောက်ဆုံး edit လုပ်ခဲ့တဲ့ channel က Clap channel ဆိုတော့ အဲ့ဒီ Clap ဆိုတဲ့ တုံးရှည်လေး – အဲ အဲဒါကို channel command button လို့ ခေါ်တယ်ဗျ – အဲဒီ channel command button ရဲ့ ဘေးကပ်လျက်က ရှည်မျောမျော ထောင်လိုက်တန်းနေတဲ့ အကွက်မှာ မီးစိမ်းလေး ပြနေတယ်။ အဲလို မီးလေး စိမ်းနေတဲ့ channel က active channel ပဲ။ အဲဒီ ရှည်မျောမျော ထောင်လိုက် အကွက်လေးကို channel selector လို့ ခေါ်တယ်။ ခု ဆက်ပြောမယ့် ကိစ္စတွေက အဲလို active channel တွေက note တွေကို တစ်ခုချင်းစီ လိုက်ပြင်ရမယ့် ကိစ္စတွေပါ။

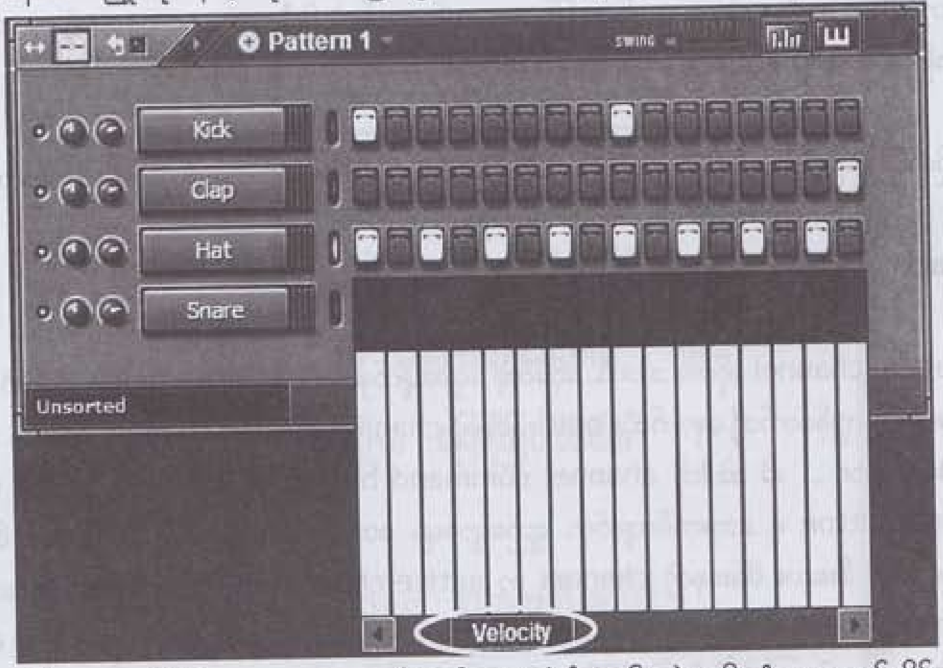
ကဲ ခု active channel ပြောင်းမယ်ဗျာ။ high-hat လိုင်းရဲ့ channel selector ကို ထောက်ပြီး click လိုက်ဗျာ။ မီးစိမ်းလေး နေရာပြောင်းပြီး အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားမယ်။



ဟုတ်ပြီ။ ဒါဆိုရင် ပုံမှာ ဘဲဥပုံ ဝိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်း high-hat channel က active ဖြစ်သွားပြီ။

၈.၂ Velocity edit panel

လေးထောင့်ကွက် ပြထားတဲ့ နေရာကို mouse pointer ပို့ကြည့်လိုက်ဗျာ။ mouse pointer လေးက မြားလေးကနေ လက်ညှိုးထိုးနေတဲ့ ဒီဇိုင်းလေး ဖြစ်သွားမယ်။ အဲဒီနေရာကို click လိုက်ဗျာ။



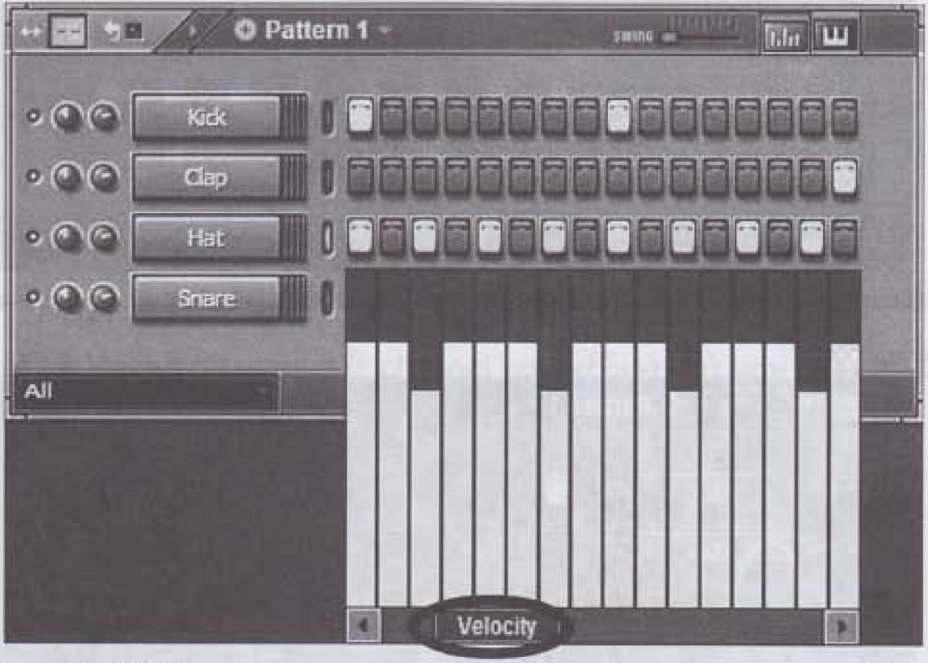
velocity ဆိုတာလေး ဝိုင်းပြထားတာ တွေ့တယ်ဟုတ်လား။ အဲဒါ လက်ဆနဲ့ အနီးဆုံး တူအောင် ချိန်လို့ ရတာပဲ။ မြန်မာလို ပြန်ရင်တော့ အရှိန်ပေါ့ဗျာ။ လက်ဆ အားအရှိန်ပေါ့။ အဲဒီက ပန်းရောင် ဒေါင်လိုက်တန်းလေးတွေက note တစ်လုံးချင်းစီရဲ့ အရှိန်ကို ပြတာပေါ့ဗျာ။

ခု ဒီ pattern မှာ note (4 x 4) 16 လုံး ပါတော့ ခု velocity panel မှာလဲ ဒေါင်လိုက်တိုင် 16 တိုင် ပါတာပေါ့။ အခု ကျွန်တော်တို့နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ တိုင်တွေက high-hat channel ရဲ့ ကျွန်တော်တို့ အသံဖြည့်ထားခဲ့တဲ့ slot တွေနဲ့ ပတ်သက်တဲ့ တိုင်တွေပေါ့ဗျာ။ ရှင်းအောင် ပြောရရင်တော့ အရောင်ခြယ်ထားတဲ့ အကွက်တွေရဲ့ အောက် တည့်တည့်က တိုင်တွေပေါ့။

အဲဒီအပေါ်ကို mouse pointer တင်လိုက်ရင် mouse pointer က ခဲတံပုံလေး ပြောင်းသွားလိမ့်မယ်ဗျ။ ခဲတံပုံလေး ပြောင်းသွားရင် အတင်အချ အတိုးအလျော့ တွေ လုပ်လို့ ရပြီ။ တဖက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားအောင် edit လုပ်မယ်ဗျာ။

high-hat channel ရဲ့ slot တွေ အောက်က velocity bar တွေပေါ်ကို mouse pointer ပို့။ ဘယ်နေရာလောက်လဲ ဆိုတော့.. pattern window ရဲ့ အောက်ဆုံးက all ဆိုတဲ့ တန်းနဲ့ တည့်တည့်လောက်

နေရာကို ပေါ့ဗျာ။ ပြီးတော့ mouse pointer လေး ခဲတံပုံ ပေါ်လာပြီ ဆိုရင် သက်ဆိုင်ရာ နံပါတ် ၂ ၄ ၆ ၈ မြောက် velocity line တွေ ပေါ်မှာ click တစ်ချက်စီ လုပ်သွားလိုက်။ ပုံကအတိုင်း ဖြစ်သွားမယ်။



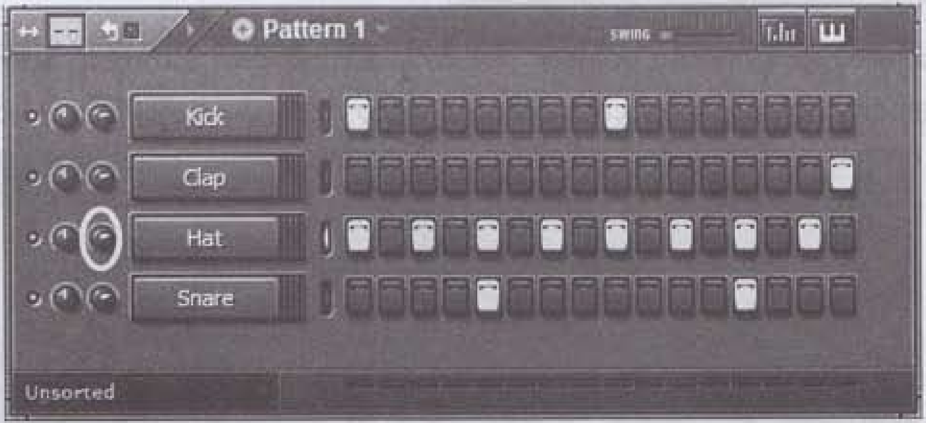
အဲဒါပြီးရင် play ကြည့်လိုက်ဗျာ။

ချပ် ချပ် ချပ် ချပ် ချပ် ချပ် ချပ် ချပ်
ဆိုတာလေးကို ကြားရမယ်။ ဒါဆိုရင် velocity edit panel က ဘယ်လို သဘောရှိသလဲ ပေါက်ပြီပေါ့။ နော့။

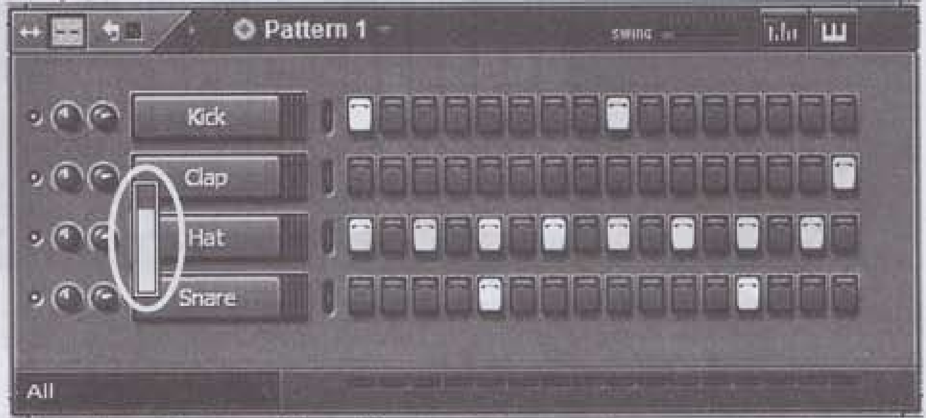
၈.၃ Channel Volume Control

တစ်ခု ရှိသေးတယ်ဗျ။ တကယ်တမ်း studio မှာ drum ကို အသံဖမ်းတဲ့အခါ.. ကျတော့ high-hat သံကို အဲလောက် အထောင် မထားဘူးလေ။ သီချင်းတွေမှာ သတိထားနားထောင်ကြည့်ရင် သိမှာပေါ့။ ဆိုတော့ high-hat လိုင်းကြီး တစ်လိုင်းလုံးကို အသံလျှော့ဖို့ လုပ်ရဦးမယ်။

အစောက velocity နဲ့ မဆိုင်ဘူးနော်။ velocity ဆိုတာက note တစ်လုံးချင်းစီရဲ့ ပြင်းအား (အသံ အတိုးအကျယ်မဟုတ်) ကို လျှော့တာ။ ခုဟာက အဲဒီ ပြင်းအား အပြင်းအပျော့ ချိန်ထားပြီးသား channel ကြီး တစ်ခုလုံးရဲ့ အသံထွက် အတိုးအကျယ် ကို ချိန်မှာ။ ဘယ်က ချိန်ရမလဲ ဆိုတော့ ဟိုဘက်စာမျက်နှာက ပုံကိုကြည့်ပါ။


Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
Unsorted

အဲဒီအပေါ်ကို တင်ပြီး click လုပ်ပြီး mouse button ကို လက်မလွှတ်ဘဲ ဖိထားလိုက်ရင် အောက်ပုံမှာ ဝိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်း

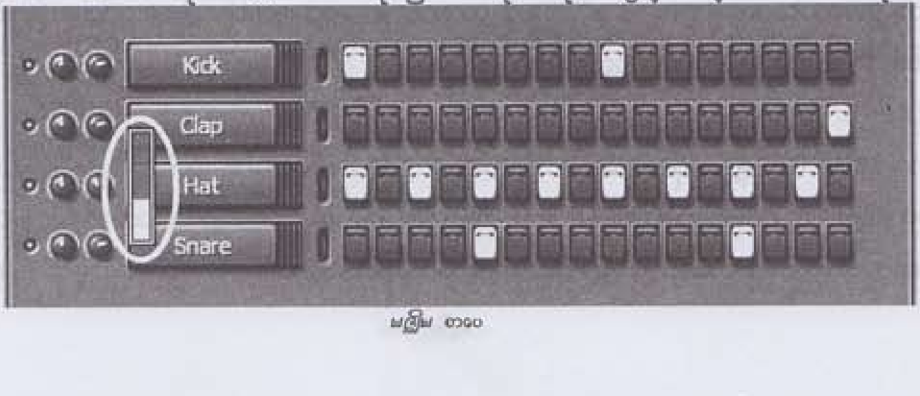

Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
All

volume control panel လေး ပေါ်လာမယ်။

mouse button ကို မလွှတ်ပဲ အထက်ကို ဖိတွန်းရင် (ကွန်ပျူတာသမားတွေ စကားနဲ့ ပြောရင်တော့ drag up လုပ်ရင်) အဲဒီလိုင်းရဲ့ အသံ ကျယ်လာမယ်။ အဖြူရောင် တုံးလေးတွေလဲ အပေါ်တက်လာမယ်။

mouse button ကို မလွှတ်ပဲ အောက်ကို ဖိဆွဲရင် (ကွန်ပျူတာသမားတွေ စကားနဲ့ ပြောရင်တော့ drag down လုပ်ရင်) အဲဒီလိုင်းရဲ့ အသံ တိုးသွားမယ်။ အဖြူရောင် တုံးလေးတွေလဲ အောက်ကို လျှော့သွားမယ်။

ကဲ အခု ကျွန်တော် volume ကို drag down လုပ်ပြီး လေးပုံတစ်ပုံထိ ဆွဲချမယ်ဗျာ။ အောက်က ပုံအတိုင်းပေါ့။


Kick
Clap
Hat
Snare

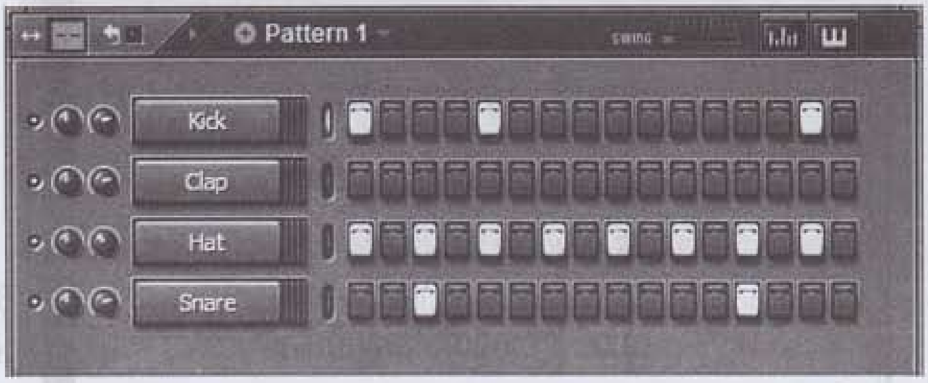
ပြီးရင် mouse click ကို လွှတ်လိုက်။ ဒါဆိုရင် new volume set ဖြစ်သွားပြီ။ ကဲ play ကြည့်လိုက်ဗျာ။

လက်တီးနဲ့ တော်တော် တူသွားပြီနော်။
အဲဒီတော့.. ခု ပြောခဲ့သမျှကို အချုပ် ပြန်ပြောရရင်

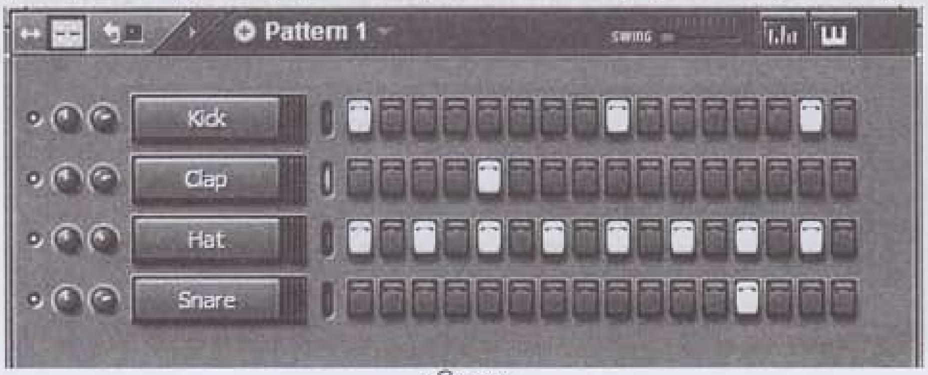
humanizing လုပ်တဲ့အခါမှာ

1. active channel မှန်မမှန်စစ်ပါ။ channel selector ကို အမြဲ သတိထားပါ။
2. velocity ကို လိုသလို ပြောင်းယူပါ။
3. channel volume ကို ညှိပါ။

ခု အဆင့်လောက်နဲ့ လေ့ကျင့်လို့ ရအောင် ခုလို channel တွေအတိုင်းနဲ့ပဲ မူကွဲ လေး ကျွန်တော် ပြမယ်နော်။ စမ်းကြည့်ပါဦး။ velocity တွေ volume တွေ ဘာမှ ပြင်စရာမလိုဘူး။ pattern လေး ပြင်ရုံပဲ။ kick နဲ့ snare ရဲ့ ရှိပြီးသား slot တွေကို mouse pointer ထောက်၊ right click လိုက်လိုက်လုပ်ပြီး ဖျက်ပစ်။ ပြီးတော့ အောက်ပုံမှာ ပါတဲ့အတိုင်း slot အသစ်တွေ ဖြည့်လိုက်။ နောက် play ပြီး နားထောင်ကြည့်ပေါ့နော်။


Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare

ကဲ အောက်မှာ နောက်တစ်မျိုး။ သေချာနားထောင်နော်။ ဒီ exercise နှစ်ခုက အသံထွက် ဘာထူးသလဲလို့။


Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare

ဂီတ...ကို
တူရိယာအစစ်တွေနဲ့ပဲ ဖြစ်ဖြစ်၊
နည်းပညာသုံးတဲ့ တူရိယာတွေနဲ့ပဲ ဖြစ်ဖြစ်၊
မိမိစိတ်သန်သလို ဖန်တီးယူလို့ ရပါတယ်။

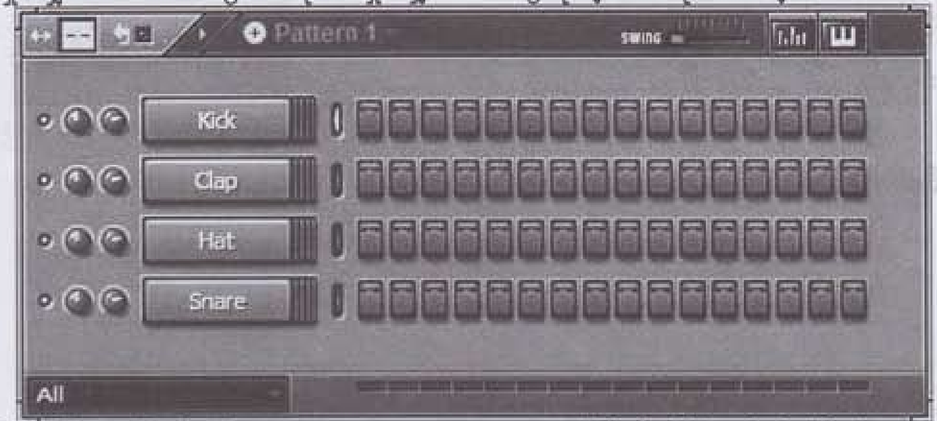
ဂီတကို ဖန်တီးယူတဲ့အခါမှာ
ဂီတရဲ့ သဘောတရား.. ကိုတော့
မဖြစ်မနေ သိထားရမယ်...ဆိုတာ
လုံးဝ ငြင်းမရတဲ့ အချက်ပဲ.။

အခန်း (၉)
နရီနှင့် စည်းချက် ဆက်စပ်ခြင်း

ရှေ့ခန်းမှာ အခြေခံ drum beat pattern တည်ဆောက်ပုံကတော့ ပြောခဲ့ပြီ။ ရှေ့အခန်းရဲ့ နောက်ဆုံးက exercise နှစ်ခုကို ကိုယ့်ဘာသာကိုယ် စမ်းကြည့်ပြီး နားထောင်တော့ ဘာထူးခြားသလဲ.. တချို့ နေရာတွေမှာ kick သံတွေ ဆက်သွားတာကို သတိမထားမိဘူးလား။

သီချင်းတွေကို သတိထားပြီး နားထောင်ကြည့်ရင်လဲ ကြားမိမှာပါ။ အရိုးဆုံး ဆိုတဲ့ drum beat ဆိုရင်တောင်မှ (ဒု. ထောက် ဒုဒု. ထောက်) တော့ ဖြစ်တယ်လေ။ ရှေ့က အခန်း(၈) မှာ ကျွန်တော်တို့ တည်ဆောက်ခဲ့တဲ့ drum beat က ဘင်ခရာသံ သာသာပဲ ရှိသေးတာ။ ဆိုတော့ နဲနဲ ထပ် မွမ်းမံကြသေးတာပေါ့နော်။

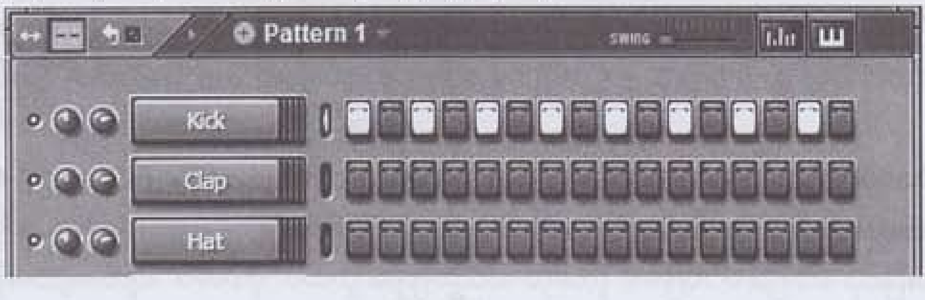
ဒီတော့ ခု ရှိသမျှ channel တွေအားလုံးက ရှိသမျှ slot တွေကို ဖျက်ပစ်လိုက်မယ်ဗျာ။

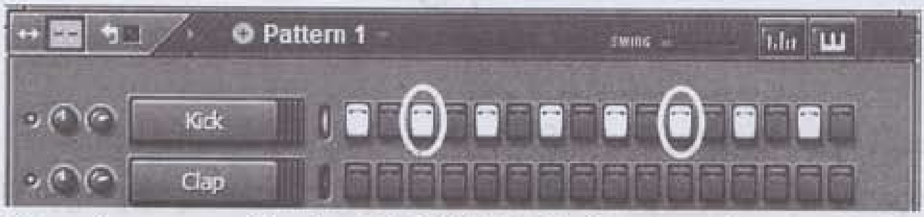

Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
All

ဟောသလို ပြောင်သလင်းခါနေတဲ့ pattern window လေးအဖြစ်ကို ပြန်သွားကြမယ်။ ပုံကအတိုင်း kick channel ကို active ဖြစ်နေအောင် လုပ်ခဲ့ဖို့လဲ မမေ့နဲ့ဦးနော်။

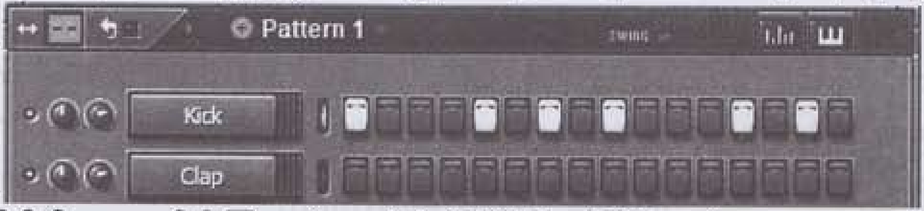
ပြီးရင် kick channel command button ပေါ် mouse pointer ချပြီး right-click လုပ်မယ်ဗျာ။ ပြီးတော့ ပေါ်လာတဲ့ pop-up menu ကနေ ကျွန်တော်တို့ Fill each 2 steps ကို ရွေးမယ်ဗျာ။ စာမျက်နှာ (၁၁) က လုပ်ခဲ့တဲ့ အတိုင်းပေါ့။ အောက်ပုံကအတိုင်း ဖြစ်သွားမှာပေါ့။

အဲဒီမှာ


Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat


Pattern 1
SWING
Kick
Clap

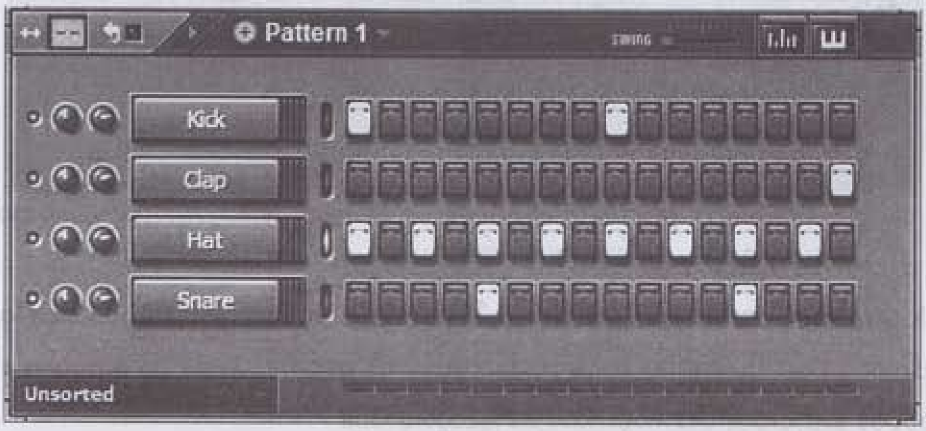
ခု ဒီပုံက ဝိုင်းပြထားတဲ့ note တွေကို ကျွန်တော်တို့ ဖြုတ်ပစ်လိုက်မယ်ဗျာ။ အောက်က ပုံအတိုင်းဖြစ်သွားရမှာပေါ့။


Pattern 1
SWING
Kick
Clap

play ကြည့်လိုက်တော့ ဘယ်လို ကြားရလဲ။ ရောနှံ့သီချင်းပြင်းပြင်းတစ်ပုဒ်ရဲ့ အစနဲ့ မတူနေဘူးလား။

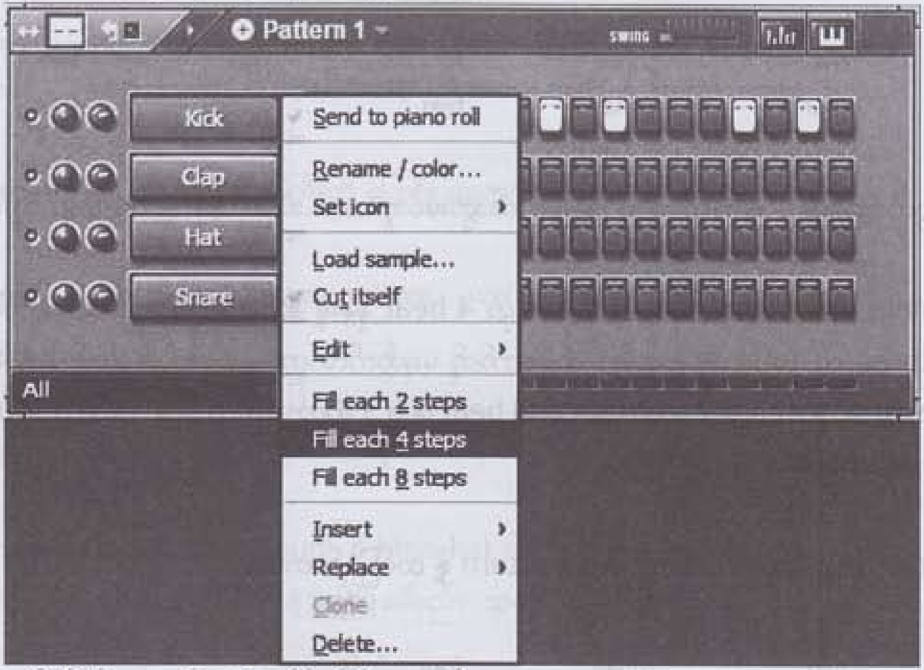
ဘာလို့ အဲလိုတွေ ပြောင်းသွားသလဲ.. ဆိုတာကို ပြောဖို့ကျတော့ ကျွန်တော်တို့ ရှေ့က ဆွေးနွေးခဲ့တဲ့ နရီ ဆိုတဲ့ အကြောင်းအရာကို ဆက်ဖို့ လိုလာပြီဗျ။

၉.၁ နရီကို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာခြင်း

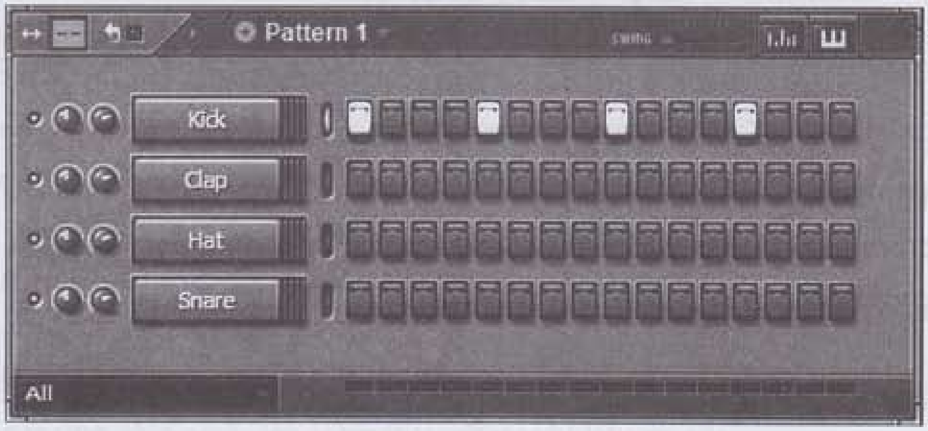

Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
Unsorted

ဟောဒီလို drum pattern တစ်ဖြတ်ကို ဂီတစကားနဲ့တော့ 1 bar လို့ ခေါ်တယ်။ တစ်ကန့်ပေါ့။ ခု စီထားတဲ့ timing က 1 bar မှာ 4 beats ရှိတဲ့ timing ပေါ့ဗျာ။ နားရှုပ်သွားပြီလား။ အသေးစိတ် ရှင်းပြမယ်။ ဒီလိုပါ။

kick channel command button ပေါ်ကို mouse pointer တင်ပြီး Fill each 4 steps ကို ရွေးကြမယ်ဗျာ။ လိုရင် တစ်ဖက်စာမျက်နှာက ပုံကို တစ်ချက် ကြည့်လိုက်။


Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
All
Send to piano roll
Rename / color...
Set icon
Load sample...
Cut itself
Edit
Fill each 2 steps
Fill each 4 steps
Fill each 8 steps
Insert
Replace
Clone
Delete...

အဲသလို ရွေးလိုက်ရင် အောက်ကပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားမယ်။


Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
All

ကဲ ကျွန်တော်တို့ space bar လေးပုတ်ပြီး play ကြည့်ရအောင်။ အကြာကြီး play ထားမယ်နော်။

ဘာကြားသလဲဟင်။ အချိန်အကွာအဝေး အစိတ်အကျဲညီတဲ့ ဒု ဒု ဒု ဒု ဒု ဒု ဒု ဒု ဆိုတဲ့ kick သံကို တောက်လျှောက်ကြားရတာပေါ့။ အဲဒါကို ကျွန်တော်တို့ ရေတွက်တော့ ....

နံပါတ်စဉ်အတိုင်းသာ လိုက်ရေရမယ် ဆိုရင် one two three four five six seven eight nine ten eleven .... နဲ့ ဘယ်တော့ ဆုံးတော့မလဲဗျာ။ အဲဒီတော့ ဘယ်လို ရေတွက်သလဲ ဆိုတော့ တစ်ဖြတ် တစ်ဖြတ်စီ ပိုင်းပြီးတော့

/one two three four /one two
three four /one two three four /

ဆိုပြီး ရေတွက်တာပေါ့။ လေးကွက်တစ်ဖြတ်နဲ့ မကိုက်သွားပေဘူးလား။ အဲဒါကို (4/4 timing) လို့ ခေါ်တာပေါ့။

(4/4 timing) ဆိုတာ ဘာလဲ ဆိုတော့ 1 bar မှာ 4 beat နှုန်းနဲ့ ဒီသီချင်းကို ဖွဲ့စည်းထားတာပါ။ one တို့ two တို့ three တို့ four တို့ အပေါ်က ကျွန်တော်တို့ ရေတွက်လာတာ ဘာတွေလဲ ဆိုရင် beat တွေလေ။ one ဆိုတာ first beat ပေါ့။ 2 ဆိုတာ second beat ပေါ့။ 3 ဆိုတာ third ပေါ့။ 4 ဆိုတာ fourth beat ပေါ့။ ရှင်းသွားတာပဲနော်။

စာမျက်နှာ (၁၈) မှာ ပြောခဲ့တဲ့ drum beat pattern နဲ့ ထပ်ပြရင်တော့

/one	two	three	four	/
ဒုံ	ထောက်	ဒုံ	ထောက်	

ပေါ့။

အဲဒီမှာ.. high-hat ဇာတ်လမ်းက ဝင်လာရောဗျာ။
အပေါ်က drum beat pattern ကို Fruity Loop ထဲမှာအတိုင်း channel တွေ ခွဲထုတ်ပြီး high hat လိုင်း ပါ ပြည့်လိုက်ရင်

	/one		two		three		four		/
kick	ဒုံ				ဒုံ				
snare			ထောက်				ထောက်		
hat	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	

ခုလို ဖြစ်နေတယ် ဟုတ်လား။ ဆိုလိုတာက high-hat က ကျွန်တော်တို့ timing ရေတဲ့ one two three four beat count ထက် စိပ်နေတယ်။
ဆိုတော့ ကျွန်တော်တို့က beat count timing ကို ထပ် ပြီး စိပ်ရမှာပေါ့ဗျာ။ ဘယ်လို စိပ်မလဲ ..ဆိုတော့..

/one *and* two *and* three *and* four *and* /one *and* two *and* three *and* four *and* /one *and* two *and* three *and* four *and* /

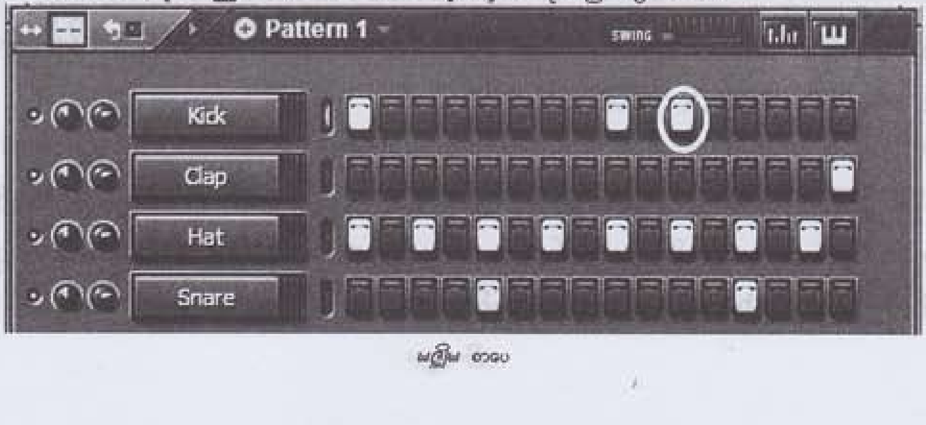
ဆိုပြီး အစောက kick သံ အတွဲလိုက်ကြီးကို ပြောင်း ရေတွက်ကြည့်ပါ။

	/one	*and*	two	*and*	three	*and*	four	*and*	/
kick	ဒို				ဒို				
snare			တောက်				တောက်		
hat	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	

ဆိုပြီး ဖြစ်သွားမှာပေါ့။ ဒီဆို beat count နဲ့ high-hat ရိုက်ချက် နဲ့လဲ ကိုက်သွားပြီ။
ခုဆိုရင် timing ကို အကျဲခေါ်နည်းနဲ့ အစိပ်ခေါ်နည်း သဘောကိုလဲ တဖတ်သူ မိလောက်ပါပြီ။ *and* တွေ ထည့်ခေါ်တာက timing အစိပ် ခေါ်နည်းပေါ့။
အဲဒီ and နေရာကို off လို့လဲ ခေါ်တယ်ခင်ဗျ။ အတော် ရှုပ်တာနော်။ နည်းနည်းတော့ သည်းခံပြီး လိုက်ပါဗျာ။ ဒါလေးတွေ အထာကျေမှ ဂီတကို ပိုင်ပိုင်နိုင်နိုင် သဘောပေါက်မှာ မို့လို့ပါ။ drum ဆိုတာက ဂီတ ဘာသာစကားရဲ့ ဇယားကွက် ဆိုတော့ .. တနည်းပြောရရင် သီချင်းတစ်ပုဒ် တီးလုံးတစ်ပုဒ်ရဲ့ body ဆိုတော့ အတော်ကို စနစ်ဇယား ကြီးတာကိုးဗျာ။ ကြိုးစားပြီး လိုက်ဖတ်ရင် တဖြည်းဖြည်းနဲ့ အကုန်လုံး ဆက်စပ်သွားပါလိမ့်မယ်။ တရုတ်သိုင်းဝတ္ထုများ လိုပေါ့။ ဇာတ်ပေါင်းတော့ အကုန်ရှင်းသွားပါလိမ့်မယ်။ ဌဲမလျှော့ပါနဲ့ဗျာ။ နော်။

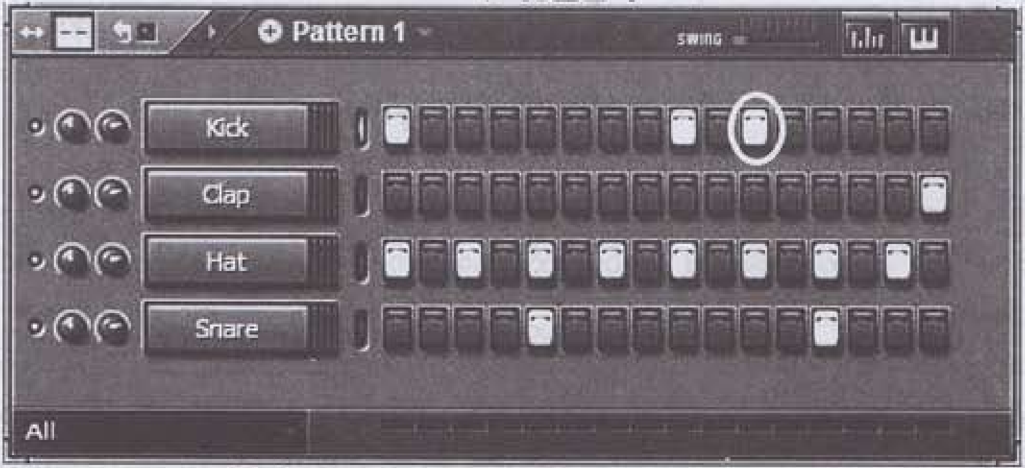
၄.၂ off position **တွင်** drum beat **များ ဖြည့်ခြင်း**

အပေါ်က ပြောခဲ့တဲ့ drum beat pattern ကို တစ်နေရာလေး တစ်လုံးလေးဖြည့်မယ်ဗျာ။ ဝိုင်းပြထားတယ်။ အဲဒါကို bar frame ထဲကို ထည့်တော့ တစ်ဘက်စာမျက်နှာကပုံစံ ဖြစ်သွားမယ်။



	/one	*and*	two	*and*	three	*and*	four	*and*	/
kick	ဒုံ				ဒုံ	ဒုံ			
snare			ထောက်				ထောက်		
hat	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	

အောက်က Fruity Drum Pattern window နဲ့ ယှဉ်ကြည့်လိုက်ပေါ့။



kick channel မှာ အသစ်ဖြည့်ထားတဲ့ note ကို အပေါ်က bar pattern မှာ တလုံးမည်းနဲ့ ပြထားပြီးတော့ အောက်က Fruity Loop Drum Pattern Window မှာ ဝိုင်းပြထားပါတယ်။
ဒီမှာ ဘာ သိသာသလဲ ဆိုတော့ အသစ် ဖြည့်လိုက်တဲ့ note က timing count အရဆိုရင် third beat off မှာ ဝင်သွားတာပေါ့။ ဘယ်လို ပြောင်းသွားလဲ သိရအောင် play ပြီး နားထောင်ကြည့်လိုက်ပါဦးနော်။ humanizing လေး လဲ လုပ်ဦးမှဗျ။

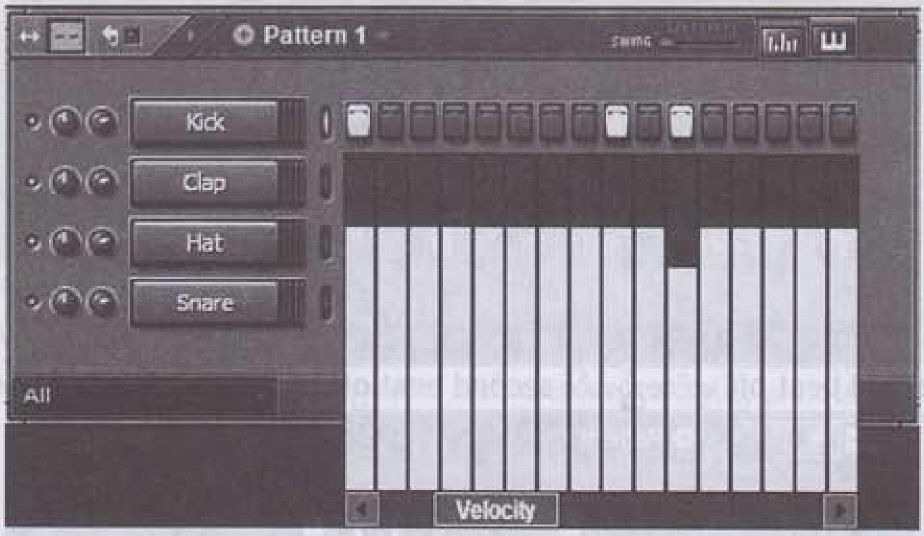
တမျက်နှာ (၂၂) မှာ ပြောထားသလိုလေးပေါ့။

kick channel ကို active channel ဖြစ်မဖြစ် မီးစိမ်းလေး အရင်ဆုံး စစ်မယ်။ မဖြစ်ရင် kick channel ရဲ့ channel selector ကို click လုပ်မယ်။

(active ဖြစ်နေပြီးသားကို ထပ် click လုပ်ရင် channel တွေအားလုံး active ဖြစ်သွားလိမ့်မယ်နော်။ မီးတွေအကုန်စိမ်းသွားမယ်။ အဲ့ဒီဆို ဘာမှ စိတ်မပူနဲ့။ kick channel selector ကိုပဲ နောက်တချက် ထပ် click လုပ်လိုက်။ kick channel တစ်ခုထဲ ပြန်ဖြစ်သွားလိမ့်မယ်)

ပြီးရင် Drum Beat Pattern window ရဲ့ လက်ဝဲဘက် အထက်ထောင့်က humanizing control button ကို click လုပ်မယ်။

Velocity Edit panel ပေါ်လာရင် နောက်ဆုံးဖြည့်လိုက်တဲ့ note ရဲ့ အောက်တည့်တည့်က velocity control panel တိုင်ရဲ့ value ကို အောက်ကပုံထဲမှာ ပြထားသလောက်လေး ချလိုက်မယ်ဗျာ။

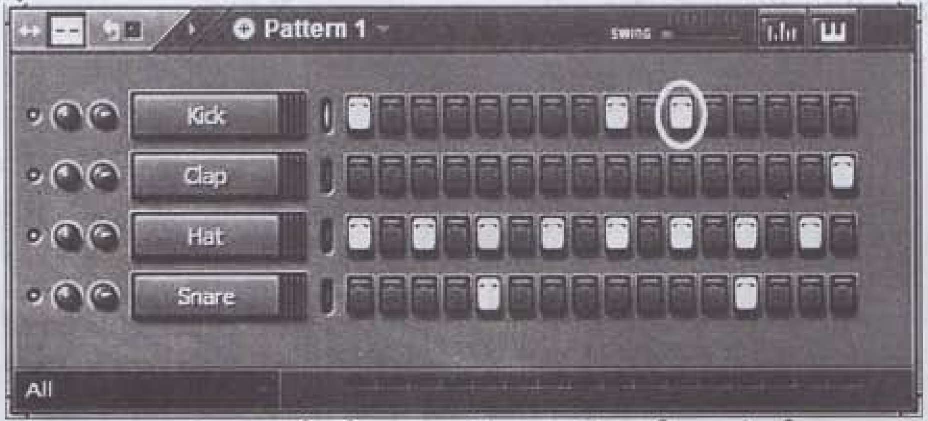


ပြီးရင် play ပြီး နားထောင်ကြည့်လိုက်ပါဦး။

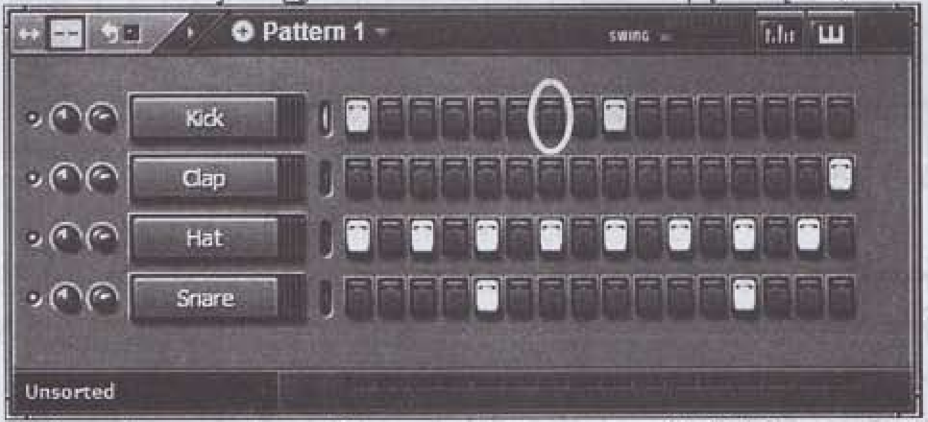
ရုတ်တရက်တော့ ဘာမှ ထူးမသွားသလို နေလိမ့်မယ်။ ဒါပေမယ့် သေချာနားထောင်ရင်တော့
(ဒု. ထောက် ဒုဒု. ထောက်) ဆိုပြီး ကြားမယ်ဗျ။ ဂီတစကားနဲ့ ပြောရင်တော့ Third Beat off ရဲ့ kick note က နဲနဲ ပျော့တယ် ပေါ့ဗျာ။
ဘာဖြစ်လို့လဲ.. ဆိုတော့ drummer တွေ kick pedal ကို ညာခြေနဲ့နင်းတဲ့အခါမှာ တချက်နဲ့ တချက် မတူဘူးဗျ။ off beat တွေမှာ နင်းတဲ့ kick တွေက ယေဘုယျအားဖြင့် (beat အကျတွေက kick တွေထက်) ပျော့လေ့ ရှိတယ်။ ခြေဆ ပေါ့ဗျာ။ အဲဒီ kick note အပြင်းအပျော့တွေပေါ်မှာ bass guitar က တီးလုံးအလှတွေ အုပ်ပြီး လိုက်ထပ် တီးပေးတော့ သီချင်းရဲ့ body က အိတယ် ဆိုပြီး instrument player တွေ ပြောတတ်ကြတာပေါ့။

သီချင်းရဲ့ body ဆိုတာက drum နဲ့ bass နဲ့ ကို ပြောတာပါ။ drum က သီချင်းရဲ့ rhythm (နရီ) ကို ခင်းပေးပြီးတော့ bass က သီချင်းရဲ့ melody (သံစဉ်)မှာ အခြေခံအကျဆုံးဖြစ်တဲ့ chord note တွေကို တီးပေးထားတာပါ။

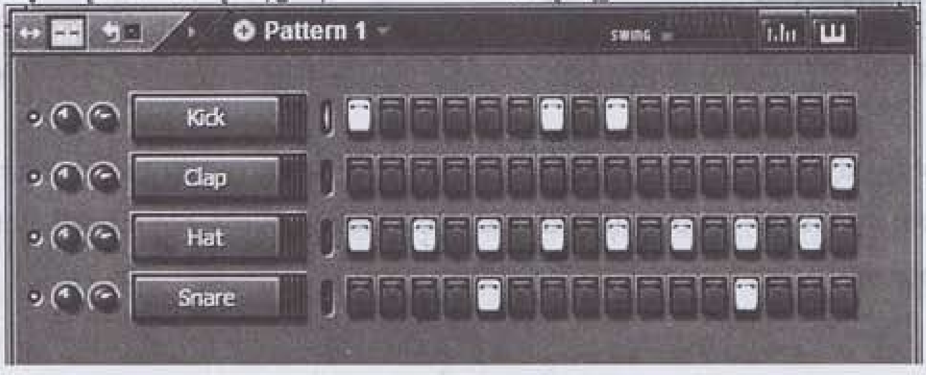
ကဲ.. စကား ချော်သွားပြီ။ ပြန်တည့်ဦးစို့။ ဒါဆိုရင် off position မှာ kick note ဖြည့်တာကို မြင်လောက်ပြီပေါ့နော်။ ဒီတစ်ခါ ကျွန်တော်တို့ တမျိုး စမ်းကြည့်ရအောင်။ ထပ်ဖြည့်တဲ့ kick note ကို third beat off မှာ မထည့်ဘဲနဲ့ second beat off မှာ ထည့်ကြည့်ရအောင်ဗျာ။ အောက်ပုံက ဝိုင်းထားတဲ့ note (Third beat off က note) ကို ဖျက်မယ်။

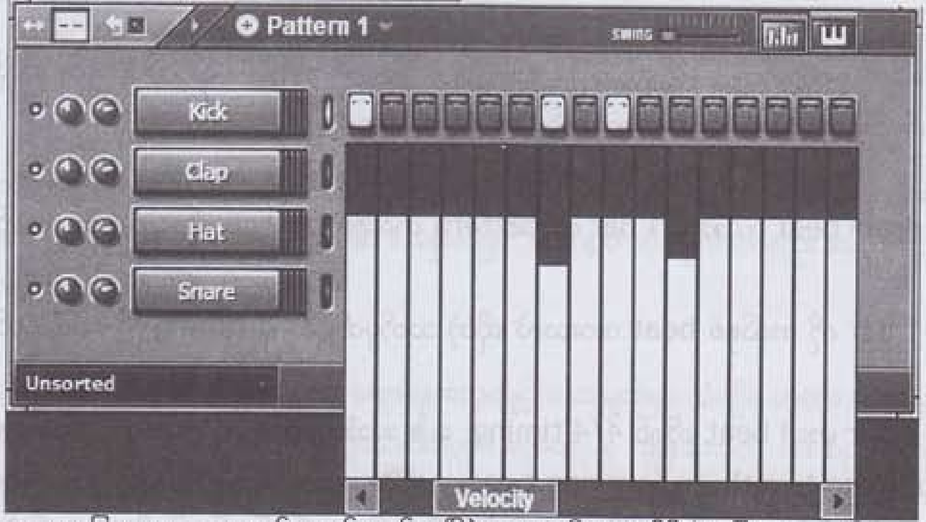

Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
All

ပြီးတော့ second beat off မှာ ထည့်မယ်။ second beat off ဘယ်နေရာလဲ ဆိုတော့


Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
Unsorted

အပေါ်ပုံမှာ ဝိုင်းပြထားတဲ့ နေရာပေါ့ဗျာ။ အဲဒီ empty slot မှာ note ဖြည့်လိုက်တော့ အောက်ကအတိုင်း ဖြစ်မယ်။ အလျင်စလို မ play လိုက်နဲ့ဦးနော်။ humanizing လုပ်ရဦးမယ်။


Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare

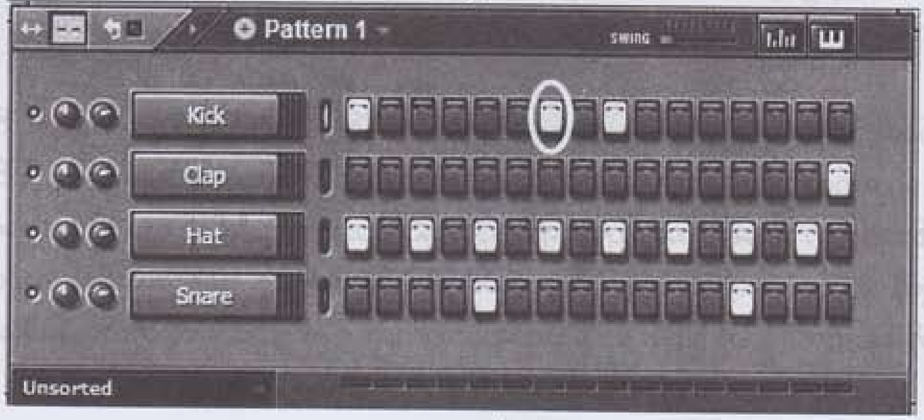

Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
Unsorted
Velocity

အဆင့်တွေတော့ မပြောနေတော့ဘူးနော်။ ကျွမ်းကျင်နေပြီပဲဟာ။ အဓိက အပိုင်းပဲ ပြောတော့မယ်။ အသစ်ဖြည့်လိုက်တဲ့ note အောက်က velocity control panel မှာ value နဲနဲ လျှော့လိုက်မယ်။ အစောက note အဟောင်းရဲ့ velocity value လဲ လျှော့နေတာ သတိထားမိမှာပေါ့။ အဲဒီ slot မှာ note ပြန်မဖြည့်သရွေ့ ဒီညစ္စာ ဘာမှ ကိစ္စမရှိဘူး။ ဒီအတိုင်းသာ ထားလိုက်။ ပြီးရင် play ကြည့်လိုက်။

ခုနနဲ့ ယောင်ယောင်လေး အသံ ကွဲပြားသွားတာကို သတိထားမိပါလိမ့်မယ်ဗျာ။ ဘယ်လို ကွဲသလဲ ဆိုတော့... (ဒု. ထောက်ဒု .ဒု. ထောက်) ဖြစ်သွားမယ်။ ကျွန်တော် bar pattern နဲ့ drum beat window ယှဉ် ပြမယ်နော်။

	/one	*and*	two	*and*	three	*and*	four	*and*	/
kick	ဒု			ဒု	ဒု				
snare			ထောက်				ထောက်		
hat	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	

ကဲ အခု .. ဒီအခန်းကို ပြန်ပြီး လိုရင်း ချုပ်ရမယ် ဆိုရင်....


Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
Unsorted

– နရီကို ရေတွက်တဲ့ နေရာမှာ အပိုင်း တစ်ပိုင်း တစ်ဖြတ်စီ ကန့်ပြီး ရေတွက်ပါတယ်။ အဲလို တစ်ဖြတ် တစ်ပိုင်းစီကို ဂီတ အခေါ်အဝေါ်အားဖြင့် bar လို့ ခေါ်ပါတယ်။

– drum beat က အဲလို 1 bar ကို pattern တစ်မျိုးနဲ့ ဖွဲ့စည်း တည်ဆောက်ထားတယ်။

– 1 bar ကို ဘယ်နှစ် beat ထားသလဲ ဆိုတဲ့ သတ်မှတ်ချက်ကို timing လို့ ခေါ်ပါတယ်။

– 1 bar မှာ 4 beat ဆိုရင် 4/4 timing ပေါ့။ အသံထွက်ပြီး ရေတွက်တော့ one two three four one two three four one two ... ဆိုပြီး ရေတွက်တာပေါ့. (အခြားသော ရေတွက်ပုံတွေ အများကြီး ရှိပါသေးတယ်။ ခုအပိုင်းမှာ ထည့်ရှင်းပြလိုက်ရင် အကုန် ရှုပ်ကုန်မှာစိုးလို့ သင့်လျော်တဲ့ အခန်းကျမှ ထည့်ရှင်းပြပါ့မယ်)

– တစ် beat ချင်းစီကို ထပ်ပြီး on နဲ့ off ရယ်လို့ ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာလို့ ရပါသေးတယ်။ အသံထွက်ပြီး ရေတွက်တော့ one and two and three and four and one and two and... ဆိုပြီး ရေတွက်တာပေါ့။

– drum beat တွေဟာ အကျဲ တီးတတ်တဲ့ သဘောရှိသလို အစိပ် တီးရတဲ့ သဘောလဲ ရှိပါတယ်။ အကျဲတီးတဲ့ beat မျိုးမှာ ဘာမှ ပြဿနာ မရှိပေမယ့် အစိပ် တီးတဲ့အခါ ကျတော့ on / off ကို ထည့် စဉ်းစားရပါတယ်။

– high-hat လိုမျိုးကို အစိပ် တောက်လျှောက် တီးသွားတတ်ပေမယ့် kick လိုမျိုး ကျတော့ တချို့ off နေရာလေးတွေမှာ တချက်တလေ ဝင်ဖြည့်လိုက်ခြင်းက beat ကို အကြားဆန်းသွားစေပါတယ်။

ဒီအခန်းဟာ တစ်ခေါက်ထဲ ဖတ်ရုံနဲ့ တန်းပြီး သဘောပေါက်သွားစေနိုင်မယ့် အခန်းမျိုး မဟုတ်ပါဘူး။ ဂီတရဲ့ အခြေခံအကျဆုံး ထောက်တိုင်နှစ်ခု ဖြစ်တဲ့ နရီ နဲ့ စည်းချက်၊ နောက်ပြီး သူတို့နှစ်ခုရဲ့ အပြန်အလှန်ဆက်စပ်ပုံကို ရှင်းပြထားတာ ဖြစ်တဲ့အတွက် ဒီအခန်းပါ အကြောင်းအရာကို ပိုင်ပိုင်နိုင်နိုင် သဘောမပေါက်ရင် လာမည့် အခန်းတွေက exercise တွေကို ဆက်လေ့လာဖို့ရာ အများကြီး ခက်ခဲပါလိမ့်မယ်။ ဒါကြောင့် ဖြစ်နိုင်မယ်ဆိုရင် အစကနေ ယခုအပိုင်းအထိကို နောက်တစ်ခေါက် ပြန်ပြီး သေသေချာချာ ဖတ်ကြည့်၊ စမ်းကြည့်ပါဦး လို့ တိုက်တွန်းပါရစေ။

အခန်း (၁၀)

သံစဉ် (Melody)

ဂီတအက္ခရာတွေကို စနစ်တကျ နေရာချဖို့အတွက် ဇယားကွက် ဖြစ်တဲ့ beat တစ်ခုကို အရိုးရှင်းဆုံး တည်ဆောက်နည်းရယ်၊ ဂီတဇယားကွက်ရဲ့ အစိတ်အကျဲ သို့မဟုတ် အနှေးအမြန် tempo ကို ပြောင်းလဲနည်း အခြေခံရယ်ကို ရှေ့မှာ ကျွန်တော်တို့ ဆွေးနွေးခဲ့ကြပြီနော်။

ဒါပေမယ့် ဟိုး အစကနေ ခုထိ ကျွန်တော်တို့ ဆွေးနွေးလေ့ကျင့်လာသမျှထဲမှာ သံစဉ်နဲ့ တူတာ တစ်ခါမှ မကြားခဲ့ရသေးဘူးလေ။ စည်းချက် ကိစ္စသက်သက်ပဲ ရှိသေးတာကိုး။ ဆိုတော့ ခု ကျွန်တော်တို့ အဲဒီ စည်းချက်မှာ အခြေခံ သံစဉ်တွေ ဖြည့်နည်းလေးတွေ ဆက်ပြောရအောင်လေ..။ နော်။

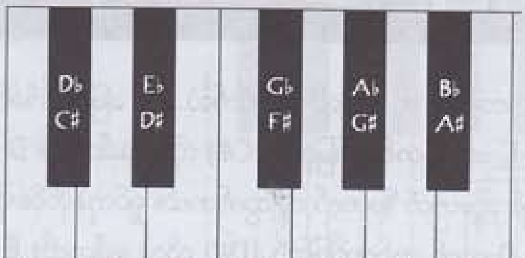
ဆိုတဲ့ အခါ.. ကျတော့ သံစဉ်ရဲ့ အခြေခံသဘောတရားလေးတွေ အကြောင်းကို သိဖို့ လိုလာပြီဗျ။

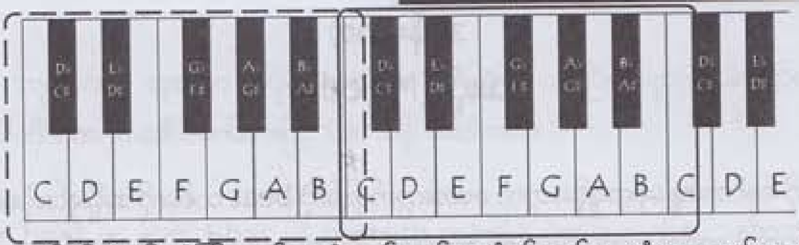
၁၀.၁ **သံစဉ်၏ သဘော**

စာမျက်နှာ (၉) က **အခန်း (၄) Music ၏ အခြေခံသဘောတရားအချို့** နဲ့ တချက် ပြန်ဆက်စပ်ကြည့်ရအောင်နော်။

ဂီတ ဆိုတဲ့ ဘာသာစကား မှာ ဒို ရေ မီ ဖာ ဆို လာ တီ ဆိုတဲ့ အသံခုနစ်သံနဲ့ သူတို့တွေရဲ့ ကြားထဲက အသံငါးသံက တကယ်တော့ စကားလုံးတွေပါ။ ဂီတအက္ခရာ ဆယ့်နှစ်လုံးပေါ့ဗျာ။ music note လို့ ခေါ်တာပေါ့။

C -Db - D - Eb - E - F - Gb - G - Ab - A - Bb - B ဆိုတဲ့ ဂီတအက္ခရာ (music note) တွေကို စန္ဒယား ခလုပ်တွေနဲ့ နောက်တကြိမ် ပြန်တွဲပြမယ်နော်။





အဲဒီဂီတအက္ခရာ ဆယ့်နှစ်လုံးကို သံကြီး တစ်စု၊ သံလတ် တစ်စု၊ သံမှန် တစ်စု၊ သံသေး တစ်စု၊ သံစူး တစ်စု ဆိုပြီး ခွဲထုတ်လိုက်တော့ ယေဘုယျအားဖြင့် အုပ်စု ငါးစု ဖြစ်လာတာပေါ့။

ဂီတစကားနဲ့ ကျတော့ အဲ့ဒါကို octave လို့ ခေါ်တယ်။ octave ဆိုတာ ဂရိ ရေတွက်ပုံ အရ octa = ရှစ် ဆိုတဲ့ စကားက ဖြစ်လာတာပါ။ အကြီး ဒို ကနေ အသေး ဒိုထိ တစ်တွဲ တွဲရင် – ဒို ရေ မီ ဖာ ဆို လာ တီ ဒို – ဆိုပြီး ပင်မသံ ရှစ်သံ ရတာကိုး။ အောက်က စန္ဒယားလက်ကွက်ခုံကို ကြည့်လိုက်ရင် ရှင်းသွားမှာပါ။ ရှစ်သံတစ်တွဲ ဆိုတော့ C ကတော့ ခွ ပါနေတာပေါ့။

စန္ဒယားခလုပ်ခုံမှာတော့ လက်ဝဲဘက်က octave (အဖြူရှစ်လုံး အနက်ငါးလုံးတွဲ ခလုပ်အုပ်စု) တွေက အသံလုံး ကြီးတယ်။ အလယ်တည့်တည့်က octave တွေက သံမှန်ခလုပ်တွေ ဖြစ်ပြီးတော့ လက်ယာဘက် octave တွေကတော့ အသံလုံး သေးပြီး စူးတာပေါ့ဗျာ။ အဲလို ဂီတအက္ခရာ (music note) တွေရဲ့ အသံလုံး (ကြီးခြင်း အူခြင်း၊ သေးခြင်း စူးခြင်း) အပြောင်းအလဲကို pitch လို့ ခေါ်ပါတယ်။

ဂီတသမားစကားနဲ့ ပြောရရင်တော့ ဘယ်သံက pitch နိမ့်တယ်၊ ညာသံက pitch မြင့်တယ် ပေါ့ဗျာ။

စန္ဒယားခလုပ်ခုံမှာ အဖြူသုံးကီး အနက်နှစ်ကီးတွဲတစ်စုနဲ့ အဖြူလေးကီး အနက်သုံးကီးတွဲတစ်စု **နှစ်စုပေါင်းတစ်တွဲ**ကို 1 octave ပေါ့။ ရှေ့တတွဲအဖြူသုံးကီးက C ရယ် D ရယ် E ရယ်၊ နောက်တတွဲ အဖြူလေးကီးက F ရယ် G ရယ် A ရယ် B ရယ် ပေါ့။ ဒို ရေ မီ သုံးကီး တတွဲ၊ ဖာ ဆို လာ တီ လေးကီး တတွဲပေါ့။

ဂီတသံတွေကို မှော်ဝင်သွားစေတဲ့ အဓိက အကြောင်းကတော့ E နဲ့ F ကြားမှာရယ် B နဲ့ နောက်တသံမြင့် C ကြားမှာရယ် **ခလုပ်မဲကလေး နှစ်လုံး မရှိခြင်း**..... ပါပဲ။

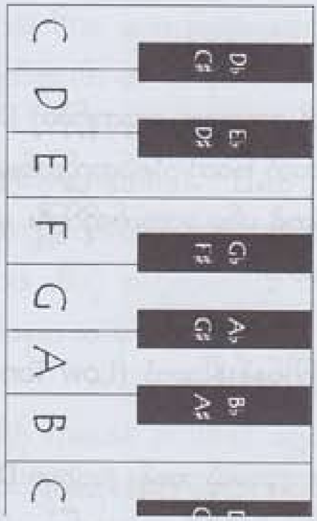
ဟုတ်ပြီ.. ခလုပ်မဲလေးတွေက ဘာတုံး.. လို့ မေးရင် တစ်ဝက်သံ.. လို့ ဖြေရမှာပါခင်ဗျ။

C နဲ့ D ကြားက အသံဝက်ကို C ထက် တစ်ဝက်မြင့်သံ (C#) လို့လဲ ခေါ်တယ်။ D ကိုတစ်ဝက်နိမ့်သံ (Db) လို့လဲ ခေါ်တယ်။ အသံထွက်တော့ စီရှပ် သို့မဟုတ် ဒီဖလက် လို့ ထွက်တယ်။ ရှုပ်ကုန်မှာစိုးလို့ ဖလက်ဆိုတာနဲ့ပဲ မှတ်ကြစို့ဗျာ။

D နဲ့ E ကြားက အသံဝက်ကို D ထက် တစ်ဝက်မြင့်သံ (D#) လို့လဲ ခေါ်တယ်။ E အောက် တစ်ဝက်နိမ့်သံ (Eb) လို့လဲ ခေါ်တယ်။ Db လို့ပဲ ထားကြစို့။

၁၀.၂ **အခြေခံသံစဉ်ဖွဲ့စည်းပုံ** (fundamental dianotic major scale)

ကဲ အဲဒီတော့...



C နဲ့ D ကြားမှာ Db ရှိတယ်။
D နဲ့ E ကြားမှာ Eb ရှိတယ်။

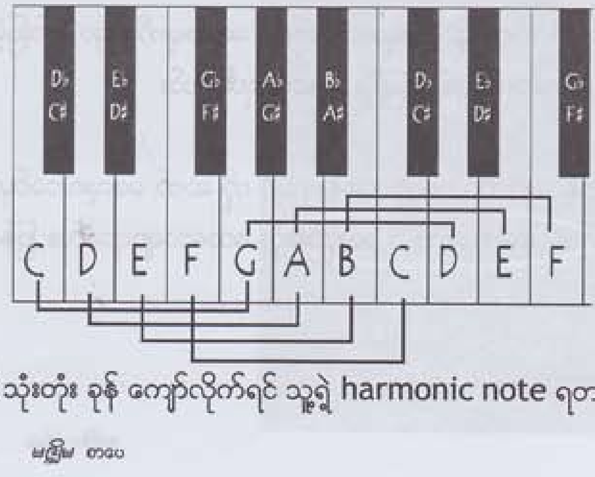
E နဲ့ F ကြားမှာ အသံဝက် မရှိဘူး။

F နဲ့ G ကြားမှာ Gb ရှိတယ်။
G နဲ့ A ကြားမှာ Ab ရှိတယ်။
A နဲ့ B ကြားမှာ Bb ရှိတယ်။

B နဲ့ နောက်တသံမြင့် C ကြားမှာ အသံဝက် မရှိဘူး။
တနဲ့ ပုံနဲ့ တန်းပြီး တွဲ ကြည့်လိုက်ရင် ရှင်းပါတယ်။
အဲဒါကို အခြေခံ သံစဉ်ဖွဲ့စည်းပုံ (fundamental dianotic major scale) လို့ ခေါ်တယ်ဗျ။

၁၀.၃ **မိတ်ဖက်သံများ** (harmonic notes)

အဲဒီ (fundamental dianotic major scale) မှာ.. မိတ်ဖက်သံ ((harmonic note) တွေ ရှိတယ်။
(ဒီအပိုင်းကတော့ စချင်းမှာ အလွတ်ကျက်သင့်ပါတယ်။ နောက်မှ 'ဩော် ဒါကဒီလိုပါလား' လို့ နားလည်သွားမှာပါ)



C ရဲ့ မိတ်ဖက်သံက G ပါ။
D ရဲ့ မိတ်ဖက်သံက A ပါ။
E ရဲ့ မိတ်ဖက်သံက B ပါ။
F ရဲ့ မိတ်ဖက်သံက C ပါ။
G ရဲ့ မိတ်ဖက်သံက D ပါ။
A ရဲ့ မိတ်ဖက်သံက E ပါ။
B ရဲ့ မိတ်ဖက်သံက F ပါ။

စန္ဒယားခလုပ်ခုံမှာ လိုချင်တဲ့ note ရဲ့အဖြူခလုပ် သုံးတုံး ခုန် ကျော်လိုက်ရင် သူ့ရဲ့ harmonic note ရတာပေါ့။

၁၀.၄ ကြိမ်နှုန်းနိမ့် ထုထည်ကြီး အသံ (Bass)

ဟုတ်ပြီ။ ဘာလို့ မိတ်ဖက်သံတွေ အကြောင်းကို စ ပြောရသလဲ..။

ဟုတ်ကဲ့..
ရှေ့မှာ ကျွန်တော်တို့ ဆွေးနွေးခဲ့ လေ့ကျင့်ခဲ့တဲ့ Drum Beat Pattern တွေနဲ့ နောက်မှာ ကျွန်တော်တို့ ဆက်လေ့လာဖန်တီးကြလတ္တံ့ ဖြစ်တဲ့ သံစဉ်ထည့်သွင်းမှုတွေကို အဓိက ကြားခံ ဆက်စပ်ပေးမှာကတော့ ...
တနည်းအားဖြင့် ဂီတရဲ့ ပင်မ ထောက်တိုင်ကြီး နှစ်ခု ဖြစ်တဲ့ စည်းချက် (Rhythm) နဲ့ သံစဉ် (Melody) ကို ဆက်စပ်ပေးမှာကတော့..

Bass လို့ ခေါ်တဲ့ ကြိမ်နှုန်းနိမ့်အသံ (Low Tone) ပါ။

ဒါကြောင့် နောက်မှာ လာမယ့် အခန်း (၁၁) မှာ Drum Beat Pattern မှာ Bass Note များ ထည့်သွင်းခြင်း အကြောင်းကို ကျွန်တော်တို့ ကို ဆွေးနွေးကြမှာပါ။

Bass Note တွေဟာ ...
+ ဆက်လက်ဖန်တီးလတ္တံ့သော ...
+ သီချင်းရဲ့ အသွေးအသားတွေဖြစ်တဲ့ နောက်ခံသံစဉ် (Backing Melody) ဖြည့်စွက်သံစဉ် (Fill Melody) အဓိကသံစဉ် (Main Melody) စတာတွေကို ...
+ သီချင်းရဲ့ နှလုံးခုန်သံ ဖြစ်တဲ့ (Drum Beat) တွေနဲ့ ...
ချိတ်ဆက်ပေးတဲ့ ဆက်စပ်မှုပါ။

Bass ကို ဘယ်လို တီးရသလဲ ဆိုရင် ရှေ့စာမျက်နှာမှာ ရှင်းပြခဲ့တဲ့ မိတ်ဖက်သံစဉ်များ (Harmonic Notes) သဘောတရားကို အခြေပြုပြီး တီးခတ်ရပါတယ်။

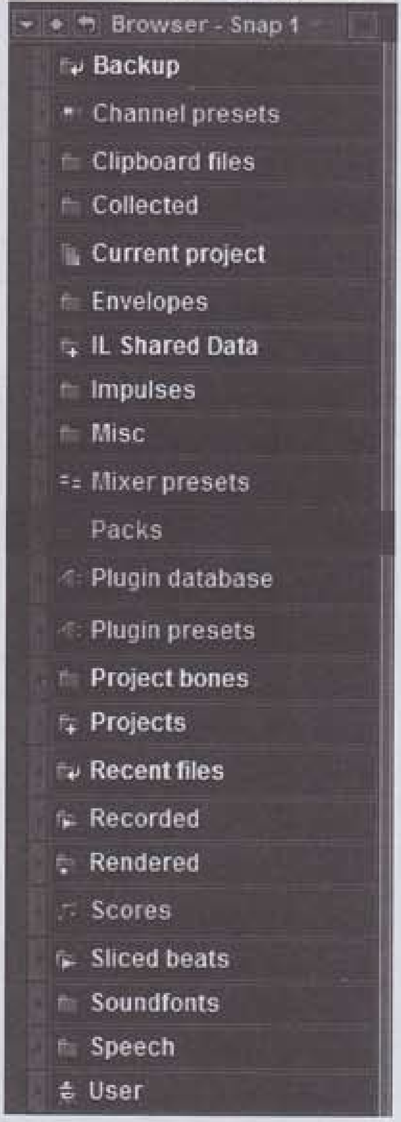
ဒါကြောင့် နောက်လာမယ့် အခန်း (၁၁) ကို ဆက် မလေ့လာခင်မှာ ယခုအခန်းကို သေသေချာချာ ကျေညက်အောင် နောက်တစ်ခေါက်လောက် အနည်းဆုံး သေသေချာချာလေး ပြန်ဖတ်လိုက်ပါဦး ...လို့ အကြံပေးပါရစေနော်။

အခန်း (၁၁)

သံစဉ်နှင့် စည်းချက်ကို Fruity Loop ဖြင့် ပေါင်းကူးခြင်း

ကဲ ကျွန်တော်တို့ Fruity Loop Drum Pattern မှာ Bass line လေး ဖြည့်ကြတော့မယ်။ Browser Window လေး မှတ်မိသေးတယ်ဟုတ်လား။ အခန်း (၃) စာမျက်နှာ (၆) မှာ ပြောခဲ့တယ်လေ။

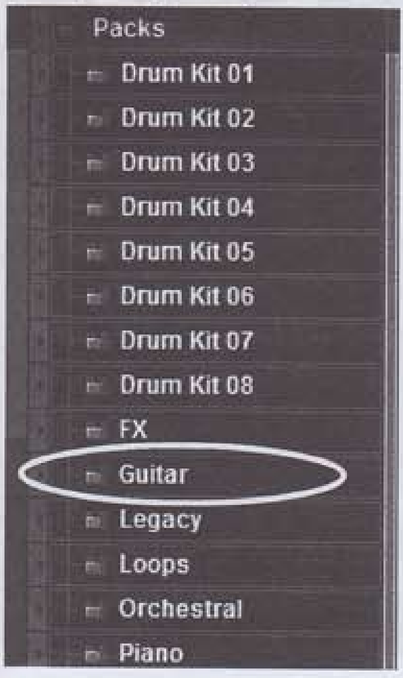
၁၁.၁ **ဂီတသံလိုင်း ဖြည့်ခြင်း** (Melodic Audio Channel Assigning)


Browser - Snap 1
Backup
Channel presets
Clipboard files
Collected
Current project
Envelopes
IL Shared Data
Impulses
Misc
Mixer presets
Packs
Plugin database
Plugin presets
Project bones
Projects
Recent files
Recorded
Rendered
Scores
Sliced beats
Soundfonts
Speech
User

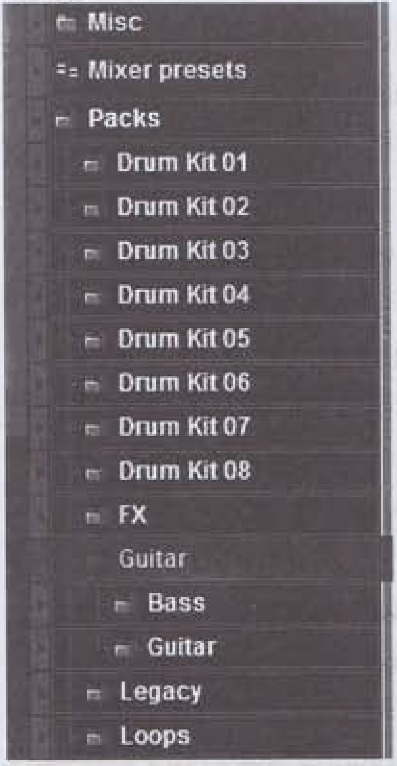
ပုံမှန်အားဖြင့်ဆိုရင် အခု ကျွန်တော် လက်ဝဲဘက်ဘေးမှာ ပြထားတဲ့ အတိုင်း Browser မှာ Packs ဆိုတဲ့ အကွက်လေးမှာ cursor ရောက်နေလေ့ရှိတယ်။ မရောက်နေလဲ ဘာမှ ကိစ္စမရှိဘူး။

အဲဒီ browser ပေါ်ကို mouse pointer ရွှေ့လိုက်ရင် mouse pointer လေးက လက်ညှိုးထိုးနေတဲ့ ပုံလေး ဖြစ်သွားမယ်။

Packs ဆိုတဲ့ အပေါ်ကို mouse pointer တင်ပြီး click လုပ်လိုက်ရင် အောက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း ဖိုင်တွေ ပွင့်ကျသွားမယ်။
ပြီးရင် ကျွန်တော်တို့ Guitar ဆိုတာကို ထပ် ဖွင့်မယ်ဗျာ။


Packs
Drum Kit 01
Drum Kit 02
Drum Kit 03
Drum Kit 04
Drum Kit 05
Drum Kit 06
Drum Kit 07
Drum Kit 08
FX
Guitar
Legacy
Loops
Orchestral
Piano

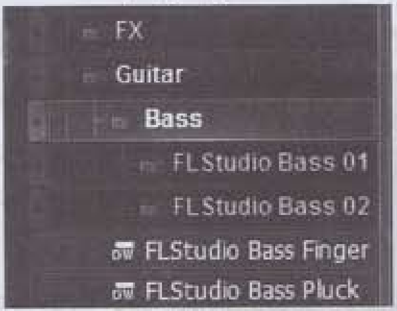
ဝင်းမျိုး B.C.Tech, D.B.S, Dip I.T (NCC)



Misc
Mixer presets
Packs
Drum Kit 01
Drum Kit 02
Drum Kit 03
Drum Kit 04
Drum Kit 05
Drum Kit 06
Drum Kit 07
Drum Kit 08
FX
Guitar
Bass
Guitar
Legacy
Loops

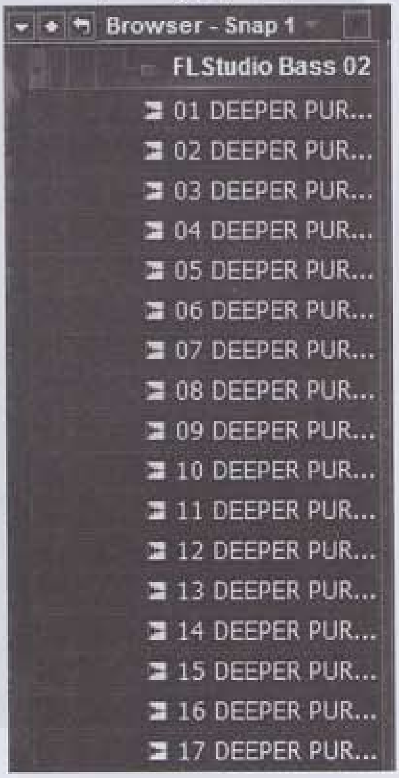
Guitar ဆိုတာကို ထပ် ဖွင့်ချလိုက်တော့ Bass နဲ့ Guitar နဲ့ ရယ်လို့ နောက်ထပ် folder နှစ်ခု ထပ် ကျလာတယ်နော်။ လက်ဝဲဘက်က ပုံအတိုင်းပေါ့။

ဟုတ်ပြီ။ Bass ဆိုတဲ့ folder ကို ထပ် ဖွင့်မယ်ဗျာ။
အောက်က ပုံကလေးအတိုင်း ဖြစ်သွားမယ်။



FX
Guitar
Bass
FL Studio Bass 01
FL Studio Bass 02
FLStudio Bass Finger
FLStudio Bass Pluck

တွေ့တဲ့အတိုင်း FL Studio Bass 01 နဲ့ Fl Studio Bass 02 ဆိုပြီး folder နှစ်ခု ထပ် ကျလာမယ်။
Fl Studio Bass 02 ဆိုတဲ့ folder ကို ထပ် ဖွင့်ချမယ်ဗျာ။

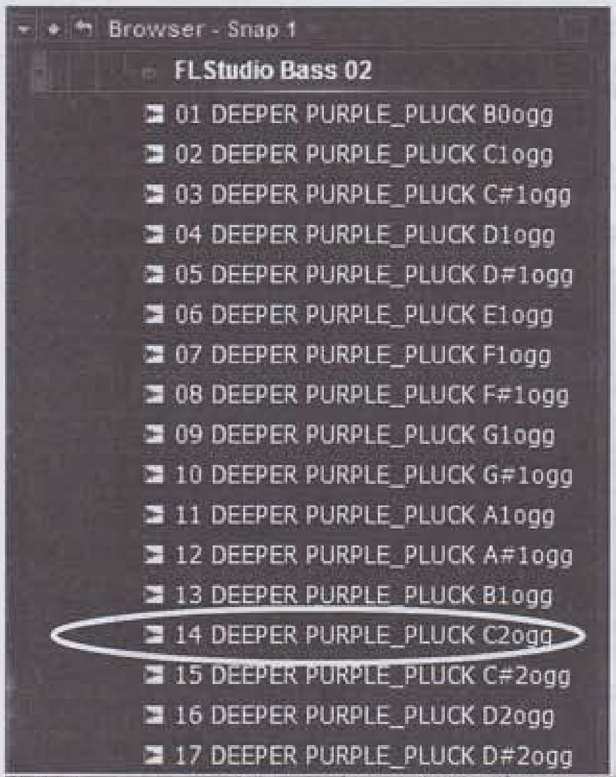


Browser - Snap 1
FLStudio Bass 02
01 DEEPER PUR...
02 DEEPER PUR...
03 DEEPER PUR...
04 DEEPER PUR...
05 DEEPER PUR...
06 DEEPER PUR...
07 DEEPER PUR...
08 DEEPER PUR...
09 DEEPER PUR...
10 DEEPER PUR...
11 DEEPER PUR...
12 DEEPER PUR...
13 DEEPER PUR...
14 DEEPER PUR...
15 DEEPER PUR...
16 DEEPER PUR...
17 DEEPER PUR...

လက်ယာဘက်ဘေးက ပုံမှာ ကြည့်လိုက်ပါဦးဗျာ။
အာပါပါး.. ကျလာလိုက်တာ နည်းတာ မဟုတ်ဘူးနော်။ ခုမှဘဲ file အဆင့်ကို ရောက်တော့တယ်။ လိမ္မော်ရောင်ခံမှာ အနက်ရောင်လှိုင်းပုံလေးတွေ တွေ့ရင် ဒါဟာ သုံးလို့ရတဲ့ အသံဖိုင် (applicable sound file) ဖြစ်ပြီဆိုတာ စာမျက်နှာ (၆) မှာထဲက ကျွန်တော်တို့ သိခဲ့ကြပြီပဲဗျာ။

တစ်ခု ရှိတယ်ဗျ။ ကျွန်တော်တို့က ခု ကျလာတဲ့ sound file တွေရဲ့ နာမည် (file name) ကို အပြည့် မမြင်ရသေးဘူး ဖြစ်နေတယ်။ အဲဒီတော့ browser window ကို လက်ယာဘက်ကို နဲနဲလောက် ဆွဲ ချဲ့လိုက်ဦးမှ။
browser window ရဲ့ လက်ယာဘက်အစပ် နယ်နိမိတ်မျဉ်းပေါ်မှာ mouse pointer လေး ချလိုက်ရင် mouse pointer က ဟိုဘက်သည်ဘက် ချဲ့လို့ ချုံ့လို့ ရတဲ့ Sizable pointer လေး ဖြစ်သွားမယ်။

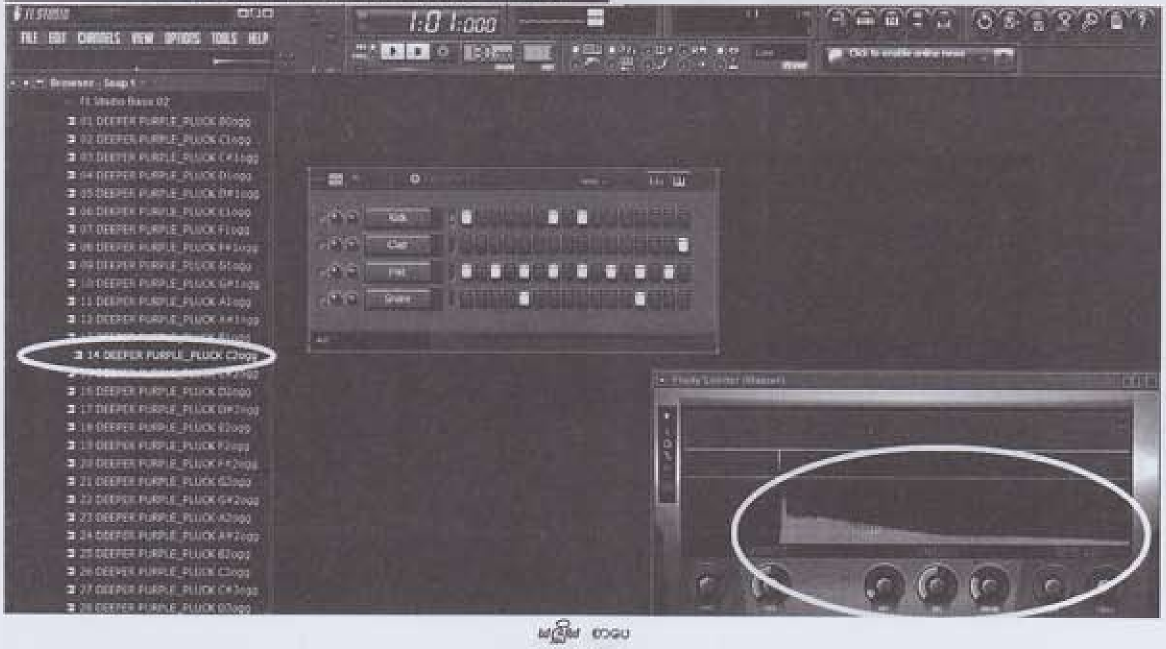
Sizable Pointer လေး ပေါ်နေချိန်မှာ mouse ရဲ့ click ခလုပ်ကို လက်ညှိုးနဲ့ဖိပြီး mouse ကို ညာဘက်ကို ဆွဲလိုက်ရင် (drag to right လုပ်လိုက်ရင်) browser window ဟာ အောက်က ပြထားတဲ့ ပုံကအတိုင်း file name တွေ အစ အဆုံးမြင်ရတဲ့ ကျယ်ကျယ်ဝန်းဝန်း အနေအထား ဖြစ်သွားပါလိမ့်မယ်။


Browser - Snap 1
FLStudio Bass 02
01 DEEPER PURPLE_PLUCK B0ogg
02 DEEPER PURPLE_PLUCK C1ogg
03 DEEPER PURPLE_PLUCK C#1ogg
04 DEEPER PURPLE_PLUCK D1ogg
05 DEEPER PURPLE_PLUCK D#1ogg
06 DEEPER PURPLE_PLUCK E1ogg
07 DEEPER PURPLE_PLUCK F1ogg
08 DEEPER PURPLE_PLUCK F#1ogg
09 DEEPER PURPLE_PLUCK G1ogg
10 DEEPER PURPLE_PLUCK G#1ogg
11 DEEPER PURPLE_PLUCK A1ogg
12 DEEPER PURPLE_PLUCK A#1ogg
13 DEEPER PURPLE_PLUCK B1ogg
14 DEEPER PURPLE_PLUCK C2ogg
15 DEEPER PURPLE_PLUCK C#2ogg
16 DEEPER PURPLE_PLUCK D2ogg
17 DEEPER PURPLE_PLUCK D#2ogg

အဲဒီမှာ ကျွန်တော်တို့ Sound File အမှတ် 14 ဖြစ်တဲ့ 14 DEEPER PURPLE_PLUCK C2ogg နဲ့ အလုပ် လုပ်ကြမယ်ဗျာ။

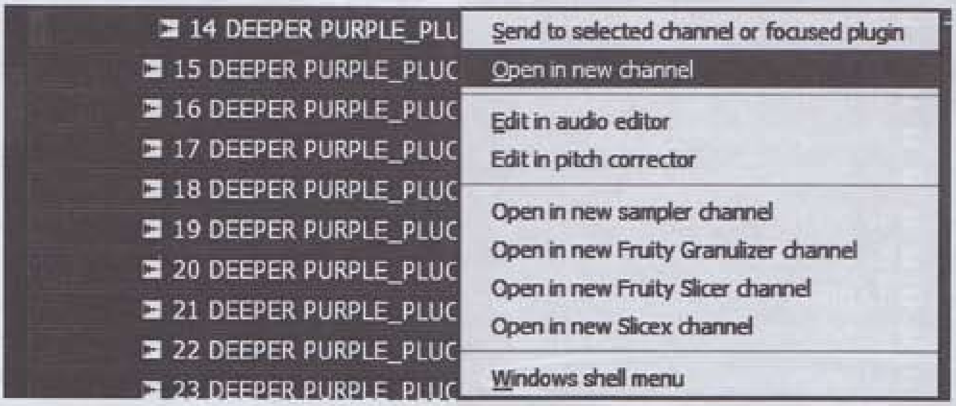
အဲဒီ 14 DEEPER PURPLE_PLUCK C2ogg ဆိုတာလေးရဲ့ အပေါ်ကို mouse pointer ထောက်လိုက်ရင် mouse pointer လေးက လက်ညှိုးထိုး ပုံလေး ဖြစ်သွားမယ်။ တချက် click ကြည့်လိုက်။ ဒူ.. ဆိုတဲ့ bass သံ ကြားရမယ်။

အဲလို click လိုက်ရင် Workspace ကြီး တစ်ခုလုံးမှာ ဘာတွေ ပြောင်းလဲသွားလဲ.. ဆိုတာ အောက်ပုံမှာ ကြည့်လိုက်နော်။



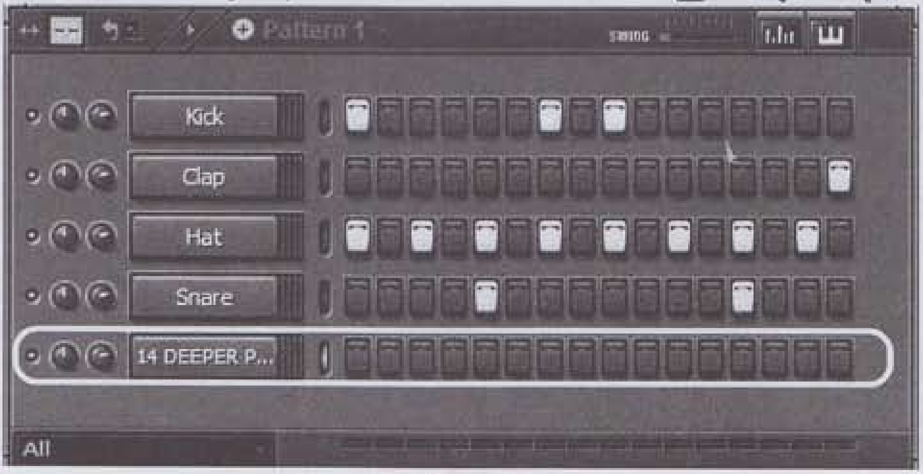
ကျွန်တော်တို့ ကလစ်ခဲ့တဲ့ အသံဖိုင်လေး ဖြစ်တဲ့ 14 DEEPER PURPLE_PLUCK C2ogg ဟာ browser window ထဲမှာ အခြားအသံဖိုင်တွေထက် ရှေ့ကို နဲနဲလေး ကျုံ့သွားတယ်။ ဒါ သုံးရန်အသင့်ဖြစ်ပြီ ဆိုတဲ့ သဘော။ နောက်တချက်က wave limiter window မှာ အသံဖိုင် ဖြတ်ပြေးသွားတာကို တွေ့ရမယ်။ bass သံ မြည်နေတာ ဆုံးသွားရင် အဲဒီ bass သံရဲ့ ထုထည်အတိုင်း ဖြစ်တဲ့ လှိုင်းပုံသဏ္ဍာန်ကို wave limiter window ထဲမှာ မြင်နေရမယ်။ ရှေ့စာမျက်နှာက work space ကြီးရဲ့ ပုံမှာ ကျွန်တော် ဝိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်းပေါ့။

ဟုတ်ပြီ။ အဲဒီ 14 DEEPER PURPLE_PLUCK C2ogg ဆိုတဲ့ အသံဖိုင်လေးပေါ် mouse pointer ချပြီး right click လုပ်လိုက်မယ်ဗျာ။ အောက်က ပုံမှာအတိုင်း pop-up menu လေး ပေါ်လာလိမ့်မယ်။


14 DEEPER PURPLE_PLU
15 DEEPER PURPLE_PLUC
16 DEEPER PURPLE_PLUC
17 DEEPER PURPLE_PLUC
18 DEEPER PURPLE_PLUC
19 DEEPER PURPLE_PLUC
20 DEEPER PURPLE_PLUC
21 DEEPER PURPLE_PLUC
22 DEEPER PURPLE_PLUC
23 DEEPER PURPLE_PLUC
Send to selected channel or focused plugin
Open in new channel
Edit in audio editor
Edit in pitch corrector
Open in new sampler channel
Open in new Fruity Granulizer channel
Open in new Fruity Slicer channel
Open in new Slicex channel
Windows shell menu

ခုပုံထဲမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Open in new channel ဆိုတာကို click မယ်ဗျာ။

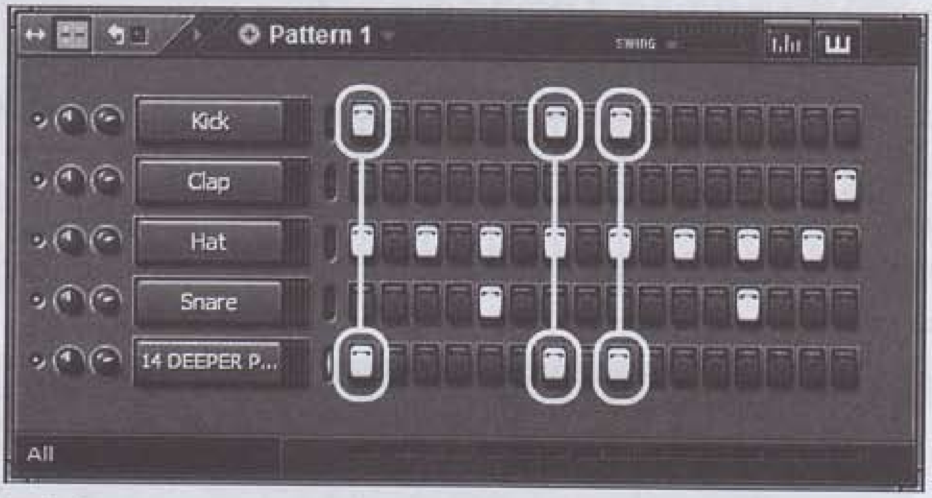
အဲလို click လိုက်တာနဲ့ ဟိုဘက်က Drum Beat Pattern Window ထဲမှာ အပြောင်းအလဲ တစ်ခု ဖြစ်သွားပြီ။ ဘာပြောင်းလဲသွားသလဲ.. ဆိုတာ အောက်ပုံမှာ ပြထားပါတယ်။
Beat Pattern Window ထဲမှာ နောက်ထပ် audio channel အသစ်ကြီး တစ်ခု ထပ်တိုးလာတာပေါ့ဗျာ။


Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
All

အဲဒါ ဘာ audio channel လဲ ဆိုရင် ခု ကျွန်တော်တို့ ဖြည့်စွက်လိုက်တဲ့ bass channel ပေါ့။

ယေဘုယျအားဖြင့် ပြောရရင် bass note ကို kick လိုင်းက note အတိုင်း ဖြည့်ရတယ်။ ဒါမှ kick နင်းတဲ့အသံတွေက ဒုံ ဒုံ ဒုံ နဲ့ မဖြစ်တော့ဘဲ သံစဉ်လေး ပါလာပြီး melodic ဖြစ်မှာကိုး။ bass ရဲ့ သဘောသဘာဝကိုက စည်းချက် (rhythm) နဲ့ သံစဉ် (melody) ကို ပေါင်းကူးပေးဖို့. ဆိုတာ ရှေ့မှာ ကျွန်တော်တို့ ဆွေးနွေးခဲ့ကြပြီပဲနော်။

ကဲ သဘောတရားလေး သိအောင် စမ်းကြည့်မယ်ဗျာ။ ခု ဖြည့်လိုက်တဲ့ bass channel မှာ kick လိုင်းက ဖြည့်ခဲ့တဲ့ note တွေ အတိုင်း note လိုက်ထည့်မယ်။ အဲဒီတော့ beat count နဲ့ ပြောရရင် 1 ရယ် 2and ရယ် 3 ရယ် ပေါ့ဗျာ။ အောက်ကပုံမှာ လိုလိုမယ်မယ် ကျွန်တော် ဖြည့်ပြထားပါတယ်။ ကိုယ့်ဘာသာ လုပ်ထားတာနဲ့ တစ်ချက် တိုက်ကြည့်လိုက်နော်။



ပြီးရင် ကျွန်တော်တို့ humanizing မလုပ်သေးဘူးဗျာ။ တစ်ချက် play ကြည့်လိုက်ပါဦး။

ထွက်လာတဲ့အသံက bass သံနဲ့ လားလားမျှ မနီးစပ်ဘူးနော်။ မီးကင်းသံချောင်း ခေါက်သလိုလို ဖြစ်နေတယ်။ အဲဒီမှာ နောက်တစ်ပိုင်းကို ဆက်ပြောရတော့မှာဗျ။

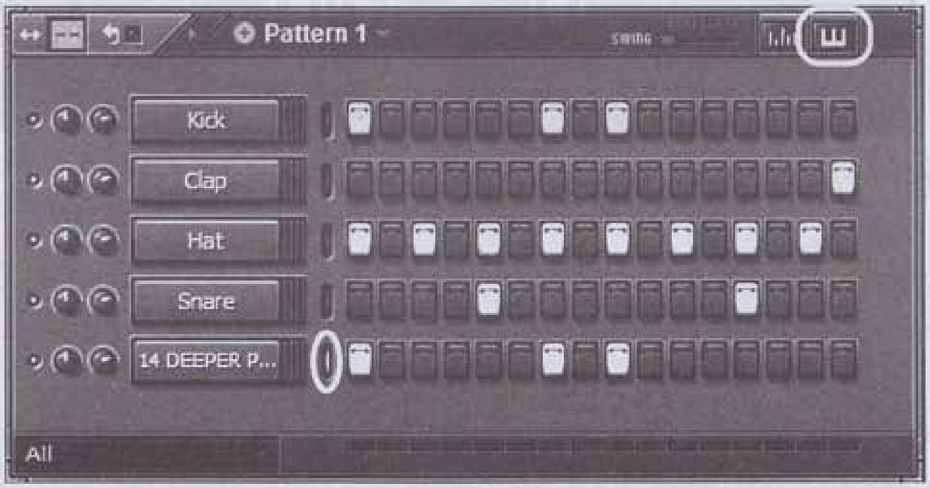
အဲဒီ bass channel မှာ ကျတော့ ကျွန်တော်တို့ အရင် Drum နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ audio channel တွေမှာ သက်ဆိုင်ရာ note တွေ ဖြည့်တုံးကလို slot တွေမှာ တန်း click လုပ်လိုက်ရုံနဲ့ မဖြစ်တော့ဘူးဗျ။ အဲလို ဖြည့်လိုက်ရင် original sound file ရဲ့ သံမှန် note အတိုင်းကြီး ထွက်လာတာကိုး။

၁၁.၂ ဂီတသံစဉ်များအဖြစ်သို့ ပြောင်းလဲဖြည့်စွက်ခြင်း (Melodic Note Assigning)

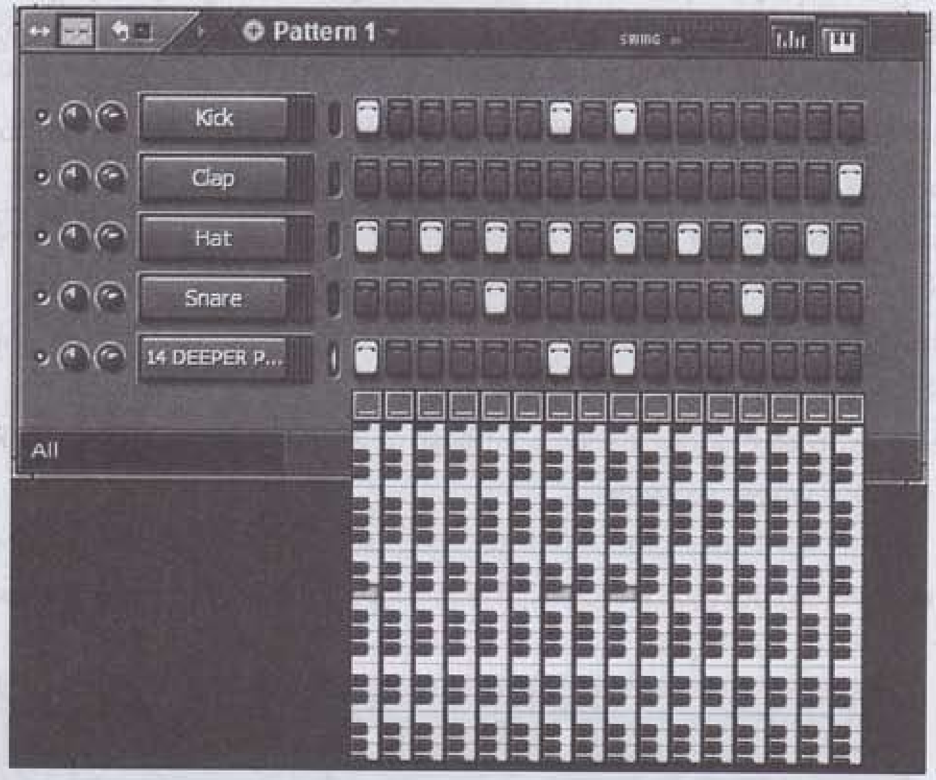
ဂီတသံလိုင်း (melodic audio channel) တွေမှာ ဂီတသံစဉ်တွေ ဖြည့်ဖို့ တနည်းအားဖြင့် ကွန်ပျူတာသမားတွေ စကားနဲ့ ပြောရရင် melodic note assign လုပ်ဖို့အတွက်က ဂီတသဘောတရားကို သိကို သိမှ ဖြစ်တော့မှာပါ။ ဒါကြောင့် ဒီအပိုင်းကို ဆက်မဖတ်ခင်မှာ ...
စာမျက်နှာ (၉) အခန်း (၄) ဂီတ၏ အခြေခံသဘောတရားအချို့ (Some fundamental concepts of Music)
နဲ့ စာမျက်နှာ (၃၇) အခန်း (၁၀) သံစဉ် (Melody)
ဆိုတဲ့ အခန်းတွေက ရှင်းလင်းချက်တွေကို တစ်ခေါက်လောက် ပြန်ပြီး ဖတ်ကြည့်လိုက်ပါဦးလို့ တိုက်တွန်းပါရစေ။

ဆက်မယ်နော်။ အရင်ဆုံး ကျွန်တော်တို့ အခု ကိုင်တွယ်မယ့် bass audio channel ဟာ active channel ဖြစ်နေရဲ့လား ဆိုတာကို bass channel ရဲ့ channel selector မီးလေး စိမ်းနေသလား စစ်ဆေးရပါဦးမယ်။

ဟုတ်ပြီ။ channel active ဖြစ်တာ သေချာပြီ ဆိုရင် အခု ဖြည့်ထည့်လိုက်တဲ့ bass လိုင်းက note တွေကို melody assign လုပ်ဖို့အတွက် (သံစဉ်ထည့်ဖို့အတွက်) beat pattern window ရဲ့ လက်ယာဘက် အထက်ထောင့်က ကီးဘုတ်ပုံ ခလုပ်လေးကို နှိပ်ရမယ်။ ကျွန်တော်တို့ စာမျက်နှာ (၂၁) အခန်း (၈) လူဟန်ဖြည့်ခြင်း (Humanizing) နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ exercise တွေတုံးက သုံးခဲ့တဲ့ humanizing panel show / hide button လေးရဲ့ ဘေးက ခလုပ်ပေါ့။ ပုံမှာကြည့်နော်။



ထိုးစံအတိုင်းပေါ့။ အခု ဝိုင်းပြထားတဲ့ melody assign panel show/hide button လေးပေါ်ကို mouse pointer ထောက်လိုက်ရင် လက်ညှိုးထိုးနေတဲ့ပုံလေး ပေါ်လာမယ်။
အဲဒီခလုပ်လေးကို click လုပ်လိုက်တော့ တစ်ဖက်စာမျက်နှာက ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားမယ်။


Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
All

ဘာ ပေါ်လာသလဲ.. ဆိုတော့ Note တစ်လုံးချင်းစီတိုင်း အတွက် piano fingerboard တစ်တန်းစီ ပါတဲ့ Melody Assign Panel ကြီး ပေါ်လာတာပေါ့ဗျာ။

ကျွန်တော်တို့ ရေးခဲ့တဲ့ 1 2and နဲ့ 3 slot တွေက note တွေအတွက် အဲဒီ Melody Assign Panel မှာ သံမှန် C note နေရာမှာ လိမ္မော်ရောင်ကြီး ထင်းထင်းလေးတွေ ဖြစ်နေတယ်။ မရေးပဲ ထားတဲ့ note တွေနေရာမှာလဲ လိမ္မော်ရောင်ကြီး မှိန်မှိန်လေးတွေ ဖြစ်နေတာကို တွေ့ရမယ်။

melody assign panel ကို စ ဖွင့်ဖွင့်ခြင်းမှာ အဲဒီလိုမျိုး လိမ္မော်ရောင်ကြီး အမှိန်လေးတွေ ပြနေခြင်းဟာ.. သံမှန်နေရာကို marking ထည့်ပေးထားခြင်းပါ။

ကျွန်တော်တို့ ခု တီးထည့်ထားတဲ့ channel က bass လေ။ ကြိမ်နှုန်းနိမ့် ထုထည်ကြီးတဲ့အသံပါဆို..။ သံမှန်နဲ့ တီးလို့ ဘယ်ရမလဲဗျာ။ မီးကင်းသံချောင်းခေါက်သံ ထွက်လာတော့တာပေါ့။ ဒါကြောင့် octave ချရမယ်။ ချတာမှ အများကြီးကို ချရမှာ။

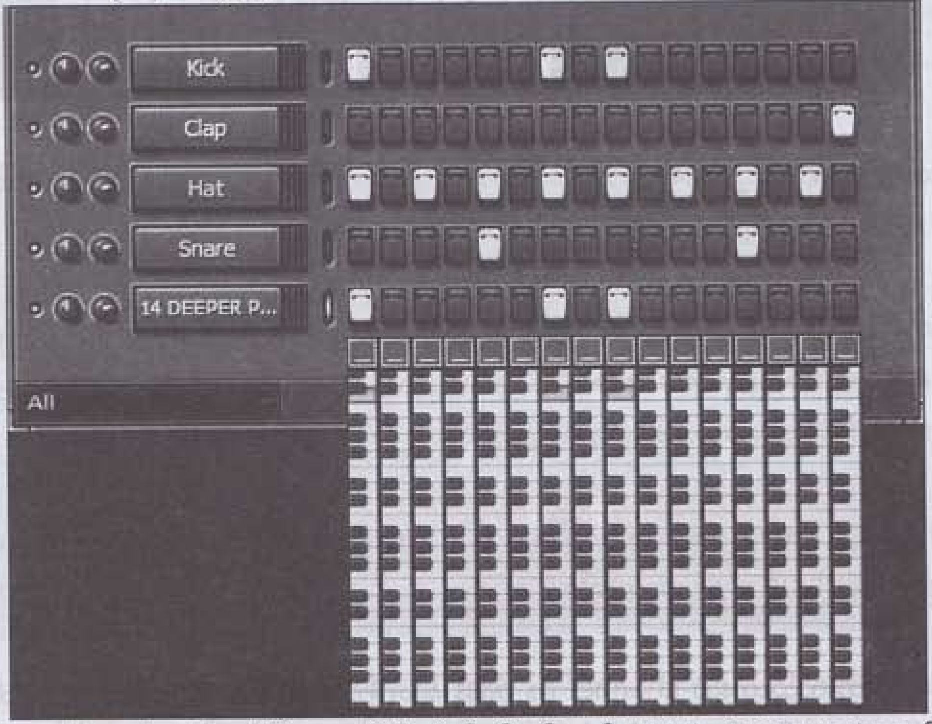
octave ကို ဘယ်လို ချမလဲတဲ့။ piano fingerboard ရဲ့ သဘောတရားကိုပဲ သုံးရမှာပေါ့။ piano fingerboard မှာက ဘယ်သံတွေက အသံကြီးတွေ၊ ညာသံတွေက အသံသေးတွေဆိုတော့ ကျွန်တော်တို့ ဘယ်သံဘက်ကို ဆင်းရမှာပေါ့။

ဒါပေမယ့် ခု melody assign panel မှာက piano fingerboard ကို လူနဲ့ အတည့်ပုံစံ မထားဘဲ ဒေါင်လိုက်ကြီး ထားထားပေးတော့.. ကျွန်တော်တို့အတွက် လုပ်ရတာ ပိုတောင် လွယ်သေးတယ်။

> အသံကျချင်ရင် အသံလုံး ကြီးချင်ရင် ထူချင်ရင် piano fingerboard ရဲ့ သံမှန်အချက်ပြ လိမ္မော်ရောင်အမှိန် ကီးလေးရဲ့ အောက်ပိုင်းကို ဆင်းမယ်။
> အသံတက်ချင်ရင် အသံလုံး သေးချင်ရင် စူးချင်ရင် piano fingerboard ရဲ့ သံမှန်အချက်ပြ လိမ္မော်ရောင်အမှိန် ကီးလေးရဲ့ အထက်ပိုင်းကို တက်မယ်။

ဘယ်လို တက်မလဲ ဘယ်လို ဆင်းမလဲ ဆိုတော့.. mouse ရဲ့ click button နဲ့ right click button နဲ့ကြားက scroller wheel လေးနဲ့ပေါ့။

melody assign panel ပေါ်မှာ mouse pointer တင်ပြီး scroller wheel လေးကို နောက်ကို ဆွဲချရင် **အသံနိမ့် octave** တွေ ပေါ်လာမယ်။ လိမ္မော်ရောင် ကီးလေးတွေက အထက်ကို တက်သွားကြမယ်ပေါ့။ scroller wheel ကို နောက်ဆွဲချရင် ပေါ်လာမယ့် အနေအထားကို အောက်ပုံမှာ ပြထားပါတယ်။

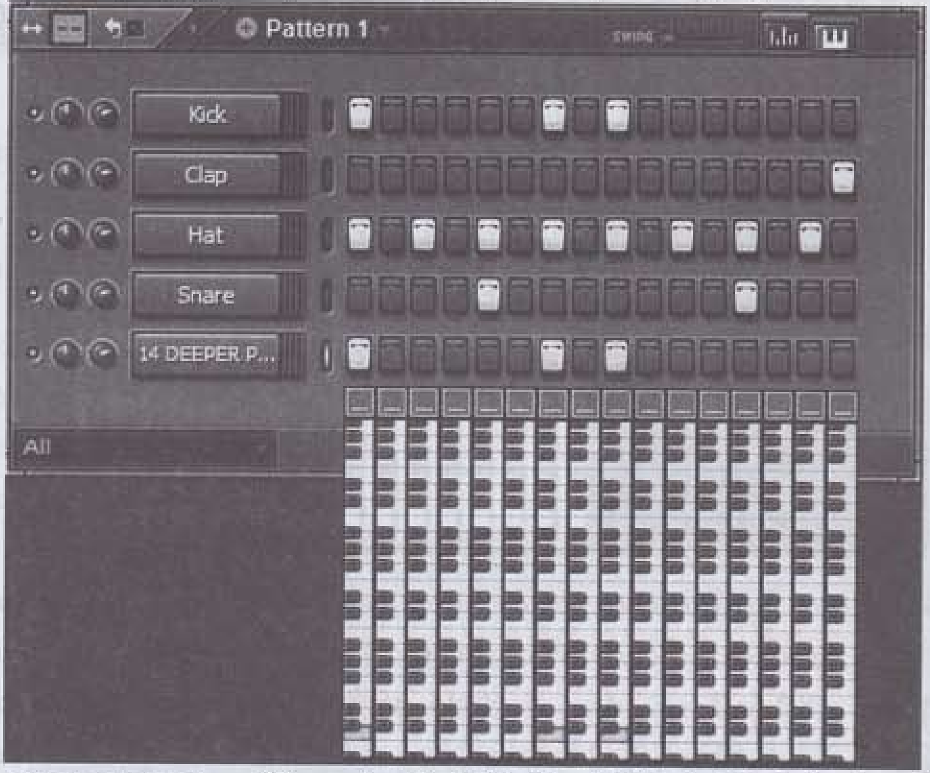


အဲဒီထက်မှ scroller wheel ဆက်ပြီး နောက်ကို ဆွဲရင် လိမ္မော်ရောင် Middle Pitch Marker ကီးလေးတွေ ပျောက်သွားလိမ့်မယ်။ ဘာမှ မဖြစ်ဘူး။ စိတ်မပူနဲ့။

ကဲ ဒီတခါ အသံမြင့် octave ကို သွားမယ်။

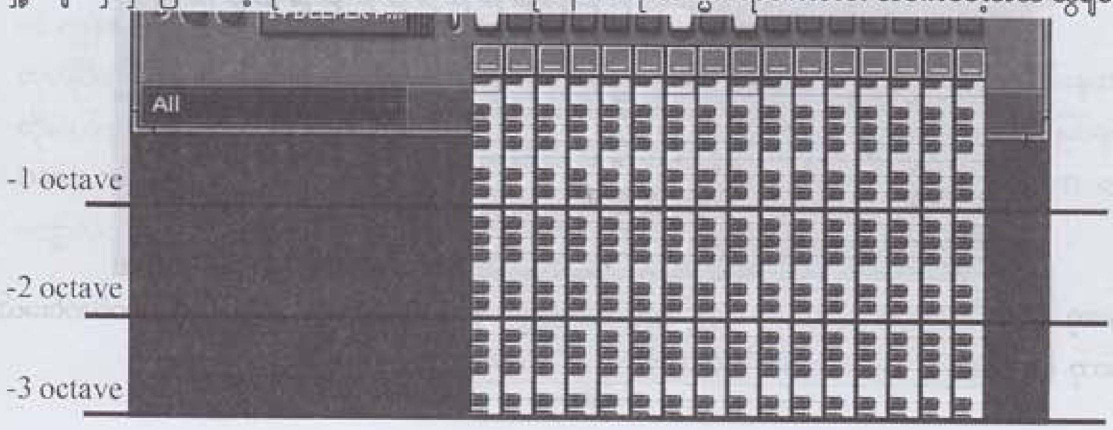
melody assign panel ပေါ်မှာ mouse pointer တင်ပြီး scroller wheel လေးကို ရှေ့ကို တွန်းတင်ရင် **အသံမြင့် octave** တွေ ပေါ်လာမယ်။ လိမ္မော်ရောင် ကီးလေးတွေက အောက်ကို ဆင်းသွားကြမယ်ပေါ့။

scroller wheel ကို ရှေ့တွန်းတင်ရင် ပေါ်လာမယ့် အနေအထားကို အောက်ပုံမှာ ပြထားပါတယ်။


Pattern 1
Swing
Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
All

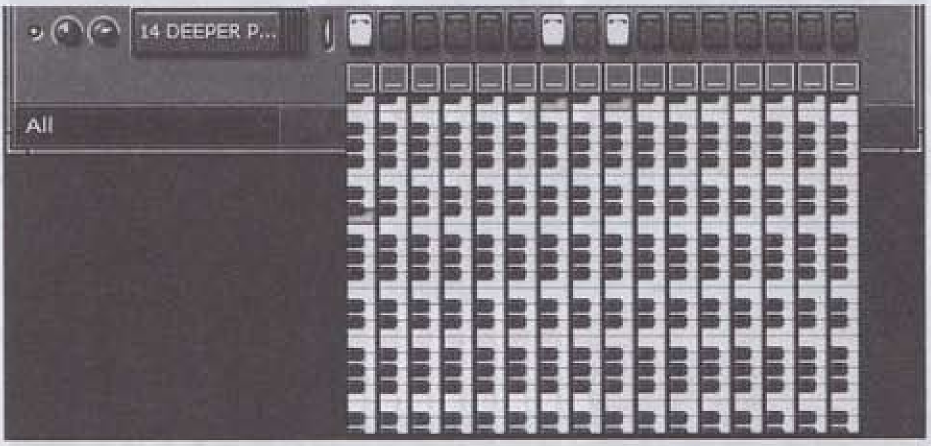
အဲဒီထက်မှ scroller wheel ဆက်ပြီး ရှေ့ကို တွန်းရင် လိမ္မော်ရောင် Middle Pitch Marker ကီးလေးတွေ ပျောက်သွားလိမ့်မယ်။ အဲ့ဒါလဲဘာမှ မဖြစ်ဘူး။ စိတ်မပူနဲ့။

အခုက ကျွန်တော်တို့က အသံကျချင်တာ အသံကြီးချင်တာ bass သံဖြစ်ချင်တာ ဆိုတော့ octave ကို ချမယ်။ ရှေ့စာမျက်နှာမှာ ပြထားတဲ့တိုင်း scroller wheel ကို နောက်ကို လိမ္မော်ရောင်ကီးလေး ထိပ်ကပ်တဲ့အထိ ဆွဲချမယ်။

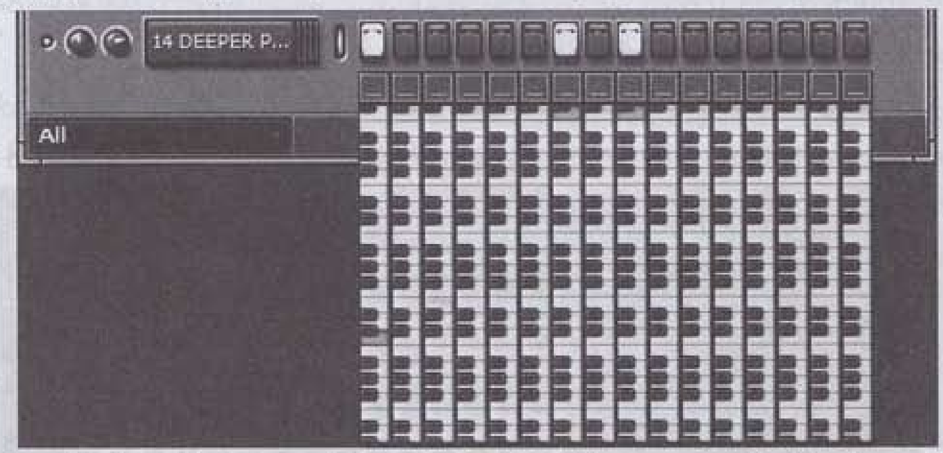

All
-1 octave
-2 octave
-3 octave

ခု တဖက်စာမျက်နှာက ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း လိမ္မော်ရောင်ကီးလေး ထိပ်ဆုံးတက်ကပ်နေတဲ့ အနေအထားနဲ့ melody assign panel မှာ သံမှန် octave အောက်မှာ octave သုံးခု မြင်နေရတယ်။ အောက်ဆုံး octave ကတော့ C key တစ်ခု ပျောက်နေတာပေါ့။

အိုခေ.. ခု ပေါ်နေတဲ့ octave သုံးခုမှာ bass သံ ရ မရ ကျွန်တော်တို့ အသံ စမ်းကြည့်ရအောင်။ တဖက်ပုံမှာ ပြထားခဲ့တဲ့ octave မျဉ်း သုံးကြောင်းအနက်က -1 octave မျဉ်းပေါ်က C key လေးကို ရှာပြီး click ကြည့်လိုက်ပါဦးဗျာ။ beat count အရပြောရင် 1 နေရာက note နော်။ slot လဲ မှားဦးမယ်။

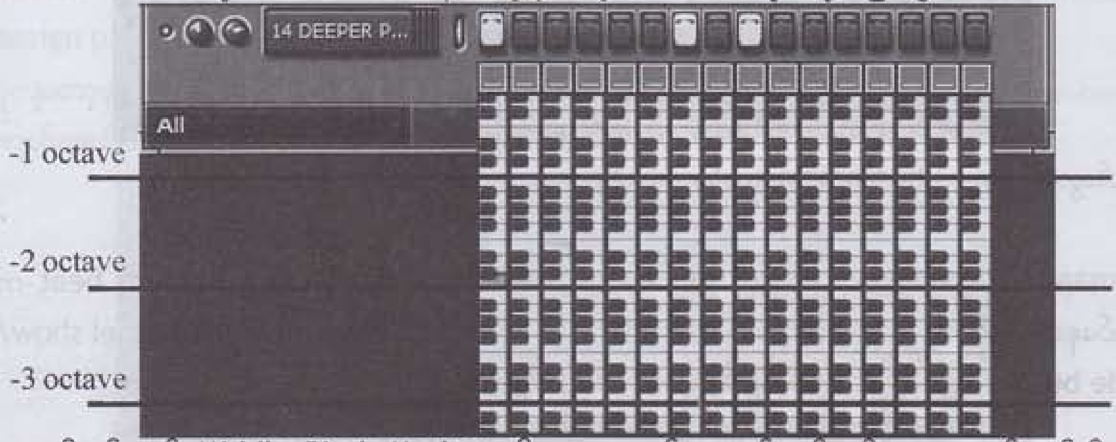


အဲလို click လိုက်တော့ ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း အဲဒီ -1 octave C Key လေးက လိမ္မော်ရောင် ပြောင်းသွားတယ်နော်။ ဒီလို အရောင်ပြောင်းသွားခြင်းဟာ အဲဒီ beat count 1 slot မှာ -1 octave C Note ကို assign လုပ်လိုက်ပြီ.. လို့ အဓိပ္ပါယ်ရပါတယ်။ ဒါပေမယ့် click လုပ်လိုက်လို့ ထွက်လာတဲ့ အသံက bass သံနဲ့ မတူသေးပြန်ဘူးဗျ။ အဲတော့ ကျွန်တော်တို့ -2 octave C Key ကို ပြောင်း click မယ်ဗျာ။ အောက်ပုံအတိုင်းပေါ့။



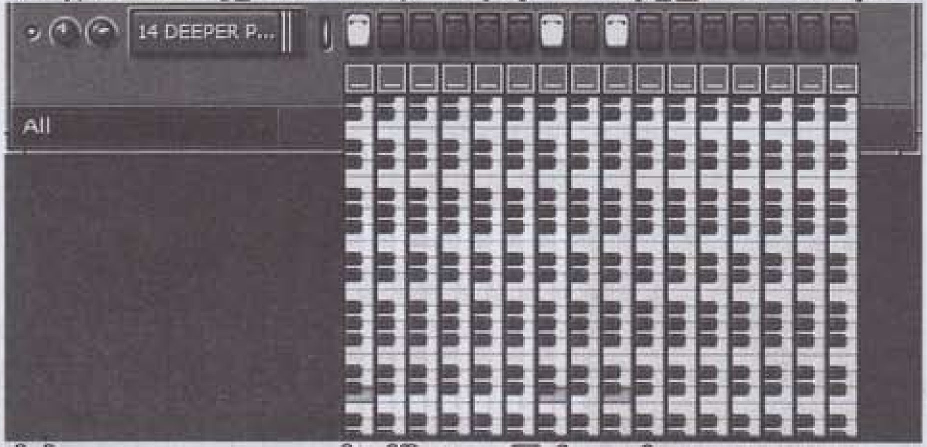
နဲနဲတော့ တူလာပြီ။ ဒါပေမယ့် pitch က မြင့်နေသေးတယ်ဗျ။ နော်။ octave ထပ်ဆင်းမယ်ဗျာ။ ထပ်ဆင်းမယ်ဆိုတော့ ခု မြင်နေရတဲ့ အနေအထား -3 octave မှာ C Key ပျောက်နေတယ်။

အလုပ် လုပ်ရမှာက အဲဒီ ပျောက်နေတဲ့ C key လေးနဲ့ အလုပ်လုပ်ရမှာ.. ဆိုတော့ အဲဒီ C key လေး ပေါ်လာဖို့ရာ scroller wheel ကို တစ်ထစ်ကလေး နောက်ဆွဲရမယ်ဗျာ။ အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားမယ်။


14 DEEPER P...
All
-1 octave
-2 octave
-3 octave

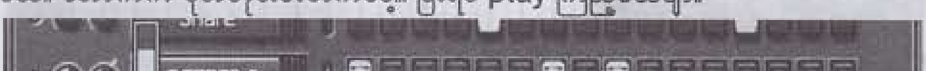
မူလ လိမ္မော်ရောင် Middle Pitch Marker ကီးတွေ ပျောက်သွားမယ်။ ကိစ္စမရှိဘူး။ ခု ကျွန်တော်တို့ -3 Octave C Key ကို click လုပ်မယ်ဗျာ။

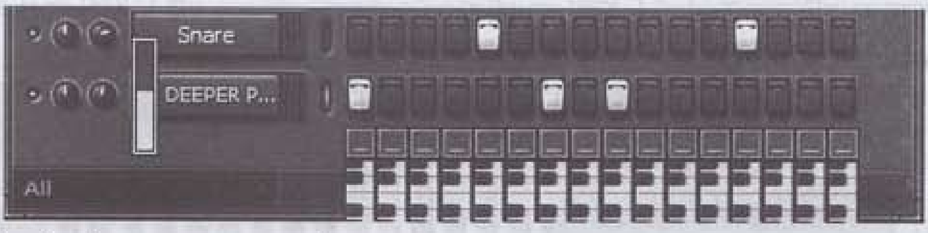
အိုခေ။ အဆင်ပြေသွားပြီ။ လိုချင်တဲ့ ကြိမ်နှန်းနိမ့်ထုထည်ကြီး bass သံကို ရပြီ။ confirm ဖြစ်ပြီ ဆိုတော့ bass သံထည့်ရမယ့် ကျန်တဲ့ slot တွေဖြစ်တဲ့ 2and ရယ် 3 ရယ်မှာပါ အဲဒီကို ဖြည့်မယ်။ အောက်ပုံကအတိုင်းပေါ့။


14 DEEPER P...
All

ကဲ ကျွန်တော်တို့ space bar လေး တချက်ပုတ်ပြီး play ကြည့်ရအောင်။

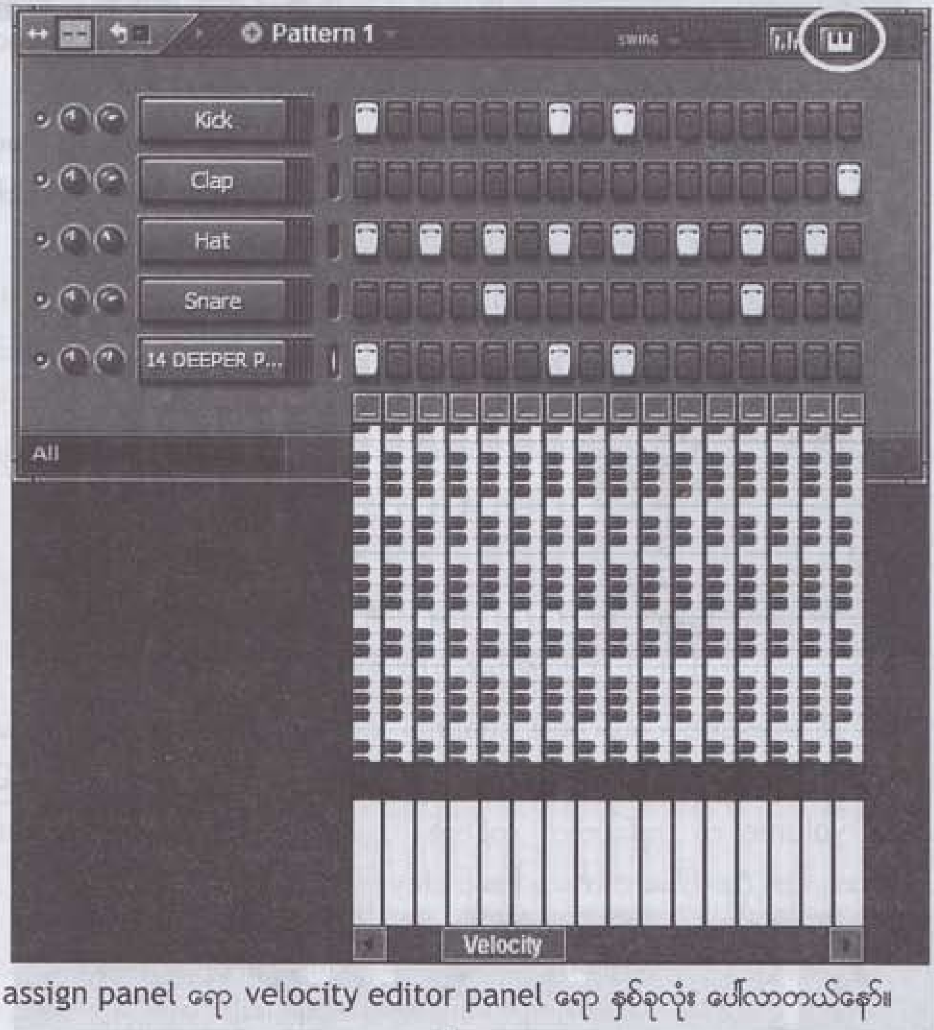
ဟုတ်ပြီနော် bass သံ ပါလာပြီ။ ဒါပေမယ့် bass channel တစ်ခုလုံးကြီးရဲ့ အသံက နဲနဲ ကျယ်နေတယ်ဗျ။ တိုးမယ်ဗျာ။ ပြန် stop လိုက်။ပြီး volume control ပေါ်မှာ click လုပ်ရင် အောက်ပုံမှာအတိုင်း မြင်ရမယ်။ bass channel volume ကို ကျွန်တော်တို့ တစ်ဝက်လောက်ပဲ ထားမယ်ဗျာ။ drag down လုပ်ပြီး လျှော့လိုက်မယ်။ အောက်က ပုံအတိုင်းလောက်ပေါ့။ ပြီးရင် play ကြည့်မယ်ဗျာ။




Snare
DEEPER P...
All

ဟုတ်သွားပြီနော်။ ကဲ humanizing လုပ်တော့မယ်။

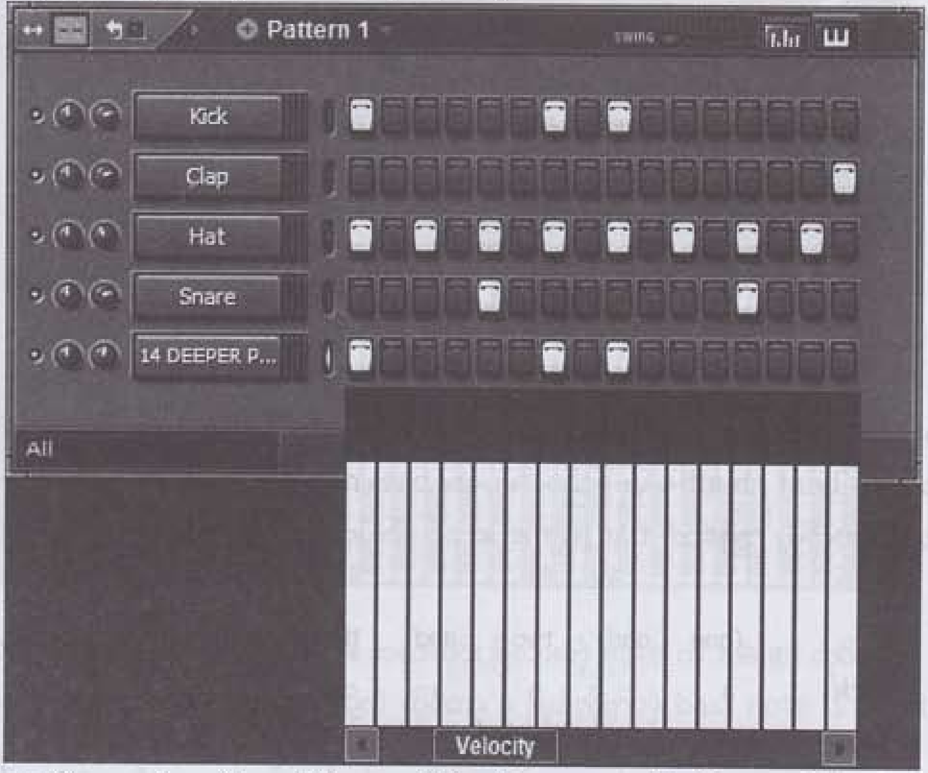
humanizing လုပ်တော့မယ် ဆိုတော့ အရင်ဆုံး off beat နေရာကို velocity ချမယ်။ off beat က ဘယ်နေရာလဲ ဆိုတော့ 2and နေရာပေါ့။ velocity ချမယ် ဆိုတော့ humanizing editor panel show/ hide button လေးကို click လုပ်ရမှာပေါ့။ ကဲ click ပြီဗျာ။


Pattern 1
swing
Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
All
Velocity

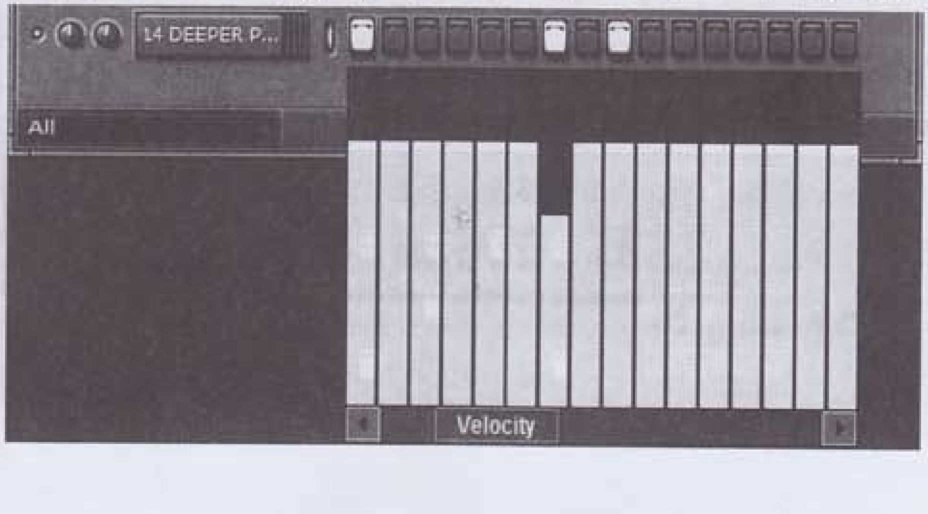
melody assign panel ရော velocity editor panel ရော နှစ်ခုလုံး ပေါ်လာတယ်နော်။

panel နှစ်ခုလုံး ပေါ်လာတော့ ကျွန်တော်တို့ ခု မြင်ချင်တဲ့ velocity edit panel လေးက ကျဉ်းနေတယ်ဗျ။ value အတိုးအလျှော့လုပ်ရတာ ကပ်သီးကပ်သတ် နိုင်တာပေါ့။ အဲဒီတော့ တစ်ဖက်က ပုံမှာ ဝိုင်းပြထားတဲ့ melody assign panel show/hide button လေးကို တချက် သွားပြန် click လိုက်မယ်ဗျာ။

ခုကျတော့မှ melody assign panel က ပိတ်သွားပြီး velocity editro panel တစ်ခုထဲ ရှင်းရှင်းလင်းလင်း ကျယ်ကျယ်ဝန်းဝန်း ကျန်ခဲ့တာပေါ့။ အောက်က ပုံအတိုင်းပေါ့။


Pattern 1
swing
Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
All
Velocity

bass guitar တီးတာမှာလဲ လက်ဆ အပြင်းအပျော့ ရှိပါတယ်။ ယေဘုယျ ပြောရင်တော့ off beat မှာ ပျော့တယ် ပေါ့ဗျာ။ အဲဒီတော့ ဒုတိယ bass note ဖြစ်တဲ့ 2and note ကို velocity လေးပုံတစ်ပုံ လျှော့မယ်။


14 DEEPER P...
All
Velocity

ပြီးရင် play ကြည့်နော်။တော်တော်ကို တုတ်သွားပြီနော်။

၁၁.၃ **မိတ်ဖက်သံစဉ်** bass note **ဖြည့်ခြင်း**

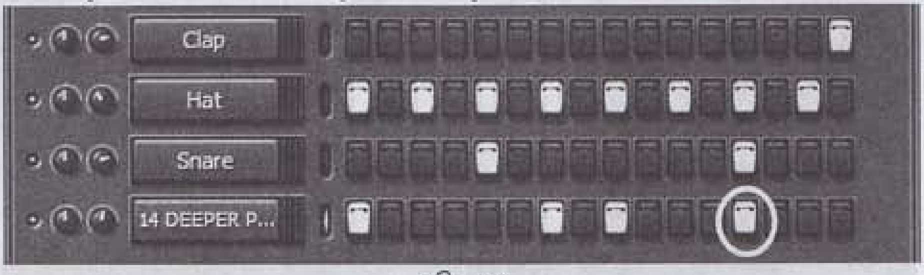
ကဲ ခု ကျွန်တော်တို့ ဒီ beat pattern ကို မွမ်းမံမယ်။ စာမျက်နှာ (၃၉) က မိတ်ဖက်သံစဉ်များ သဘောတရားလေးနဲ့ တွဲကြည့်တာ အဆင်ပြေမယ်။

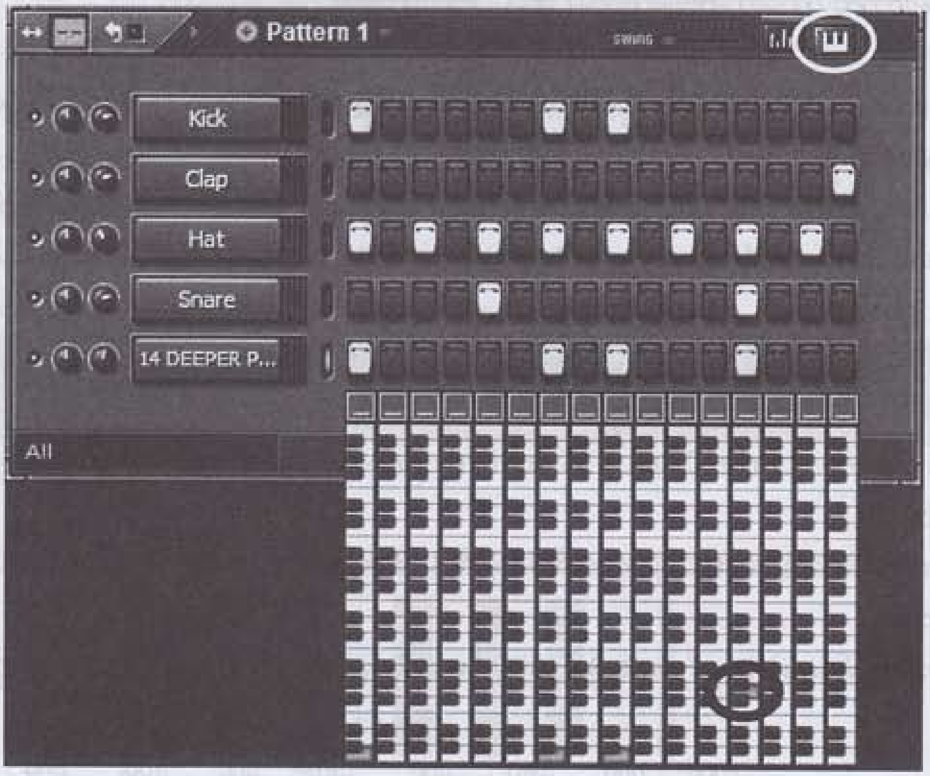
	/one	*and*	two	*and*	three	*and*	four	*and*	/
kick	ဒုံ			ဒုံ	ဒုံ				
snare			ထောက်				ထောက်		
hat	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	
bass	C			C	C				

ဆိုတဲ့ အခု beat pattern ကို bass channel မှာ မိတ်ဖက်သံစဉ်တစ်လုံးလေး ဖြည့်မယ်ဗျာ။ ဘယ်မှာ ဖြည့်မလဲ ဆိုတော့ beat count 4 မှာ ဖြည့်မယ်။ မူရင်း bass note က C ဆိုတော့ C ရဲ့ မိတ်ဖက်သံစဉ် G ကို ဖြည့်မယ်။ အောက်မှာ ကျွန်တော် bar frame အသစ် ခင်းပြထားတယ်။ ဖြည့်မယ့် G က စာလုံးမည်းပေါ့။

	/one	*and*	two	*and*	three	*and*	four	*and*	/
kick	ဒုံ			ဒုံ	ဒုံ				
snare			ထောက်				ထောက်		
hatချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်		
bass	C			C	C		**G**		

တုတ်ပြီ။ Fruity Loop ရဲ့ beat pattern window မှာ note ဖြည့်တော့မယ်။
bass channel ရဲ့ fourth beat slot မှာ click လုပ်မယ်။




Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
All

ပြီးရင် melody assign panel ကို ခေါ်မယ်။ အနက်ဝိုင်း ပြထားတဲ့ note ကို assign လုပ်မယ်။ ပြီးရင် humanizing မလုပ်တော့ဘူး။ ဘာလို့လဲ ဆိုတော့ ခု ဖြည့်လိုက်တဲ့ bass note G က 4th beat အကျမှာ ရှိနေတာ ဆိုတော့ touching ဖော့စရာ မလိုဘူးလေ။

melody assign panel ကိုလဲ ကျွန်တော်တို့ ပြန်ပိတ်လိုက်တော့မယ်ဗျာ။ beat pattern window ကို မျက်စိရှင်းရှင်း မြင်ရတာပေါ့

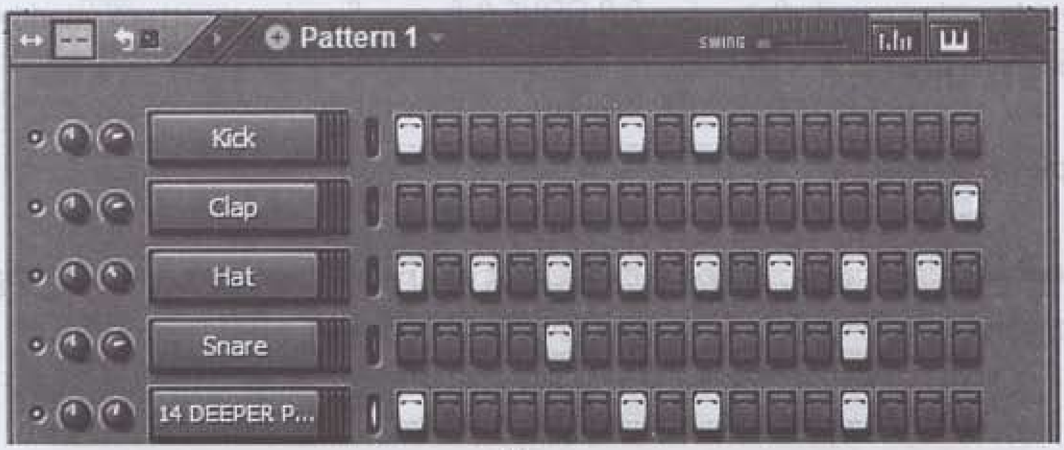
ကဲ play ကြည့်ပါဦးဗျာ။

ကြားဖူးနေကျ သီချင်းတချို့နဲ့ တူတဲ့ နောက်ခံ music beat လေး ဖြစ်သွားပြီနော်။ bass လိုင်းကလဲ ညက်ညက် ညောညော။ kick နဲ့ bass နဲ့လဲ ဟပ်မိသွားပြီ။ high hat သံကလဲ လူဟန် ပေါက်သွားပြီ။

ကဲ ခုလောက်ထိ ပြီးသမျှကို ပြန်သုံးသပ်ကြည့်ကြဦးစို့ဗျာ။
အိုခေ ကျွန်တော်တို့ ဘာတွေ လုပ်ခဲ့ကြသလဲ.. ဆိုရင်

၁. kick လိုင်း မှာ 1 ရယ် 2and ရယ် 3 ရယ် slot တွေမှာ note ဖြည့်တယ်။ 2and kick note ကို velocity လျှော့တယ်။
၂. high hat လိုင်းမှာ Fill each 2 steps နဲ့ note ရှစ်လုံး ဖြည့်တယ်။ off beat ရိုက်ချက်တွေဖြစ်တဲ့ 1and 2and 3and 4and နေရာတွေက note တွေကို velocity လျှော့တယ်။ high hat လိုင်း တစ်လိုင်းလုံးကို volume ချတယ်။
၃. snare လိုင်းမှာ 2nd နဲ့ 4th beat တွေရဲ့ slot တွေကို note ဖြည့်တယ်။ humanizing မလုပ်ဘူး။
၄. bass လိုင်းမှာ (kick လိုင်းနဲ့ ထပ်လျက် slot တွေဖြစ်တဲ့) 1 ရယ် 2and ရယ် 3 ရယ် slot တွေမှာ note တွေဖြည့်တယ်။ -3 octave C note ကို assign လုပ်တယ်။ 2and bass note C ကို velocity လျှော့တယ်။
၅. bass လိုင်းမှာ မူရင်း note C ရဲ့ မိတ်ဖက်သံစဉ်ဖြစ်တဲ့ -3 octave G note တစ်လုံးကို 4th beat slot မှာ ဖြည့်တယ်။
ရလာတဲ့ စည်းချက်လေးရဲ့ bar frame နဲ့ Fruity Loop beat pattern ကတော့ ဟောဒီအတိုင်းပါပဲခင်ဗျ။

	/one	*and*	two	*and*	three	*and*	four	*and*	/
kick	ဒုံ			ဒုံ	ဒုံ				
snare			ထောက်				ထောက်		
hat	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	
bass	C			C	C		G		



အခန်း (၁၂)

သံစဉ်အစီအစဉ် ဖြစ်တည်ပုံများ (Key Formations)

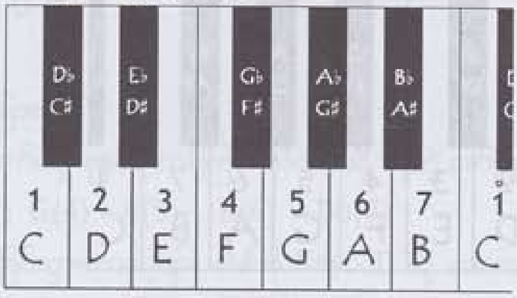
စာမျက်နှာ (၃၇) ကနေ (၄၀) အထိ ဖြစ်တဲ့ **အခန်း (၁၀) သံစဉ်** (Melody) မှာ သံစဉ်ဆိုတာ ဘာလဲ.. အခြေခံသံစဉ်ဖွဲ့စည်းပုံက ဘယ်လို ရှိလဲ... မိတ်ဖက်သံစဉ်တွေ ဘယ်လို ရှိသလဲ.. ဆိုတာလေးတွေ ကျွန်တော်တို့ သိခဲ့ကြပြီနော်။

ဒါပေမယ့် အခန်း(၁၀) တစ်ခုလုံးရဲ့ အဓိက သော့ချက်က ဘာလဲ.. ဆိုရင်တော့

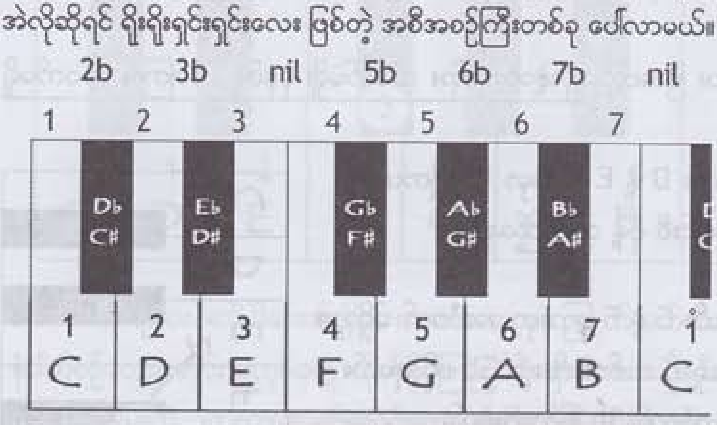
ဂီတသံတွေကို မှော်ဝင်သွားစေတဲ့ အဓိက အကြောင်းကတော့ E နဲ့ F ကြားမှာရယ် B နဲ့ နောက်တသံမြင့် C ကြားမှာရယ် **ခလုပ်မဲကလေး နှစ်လုံး မရှိခြင်း**.....

လို့ပဲ ပြောရမှာဘဲခင်ဗျ။

အခန်း (၁၀) မှာ ရှင်းပြခဲ့တဲ့ အခြေခံ သံစဉ် ဖွဲ့စည်းပုံ (fundamental dianotic major scale) ကို


D♭
C♯
E♭
D♯
G♭
F♯
A♭
G♯
B♭
A♯
1
2
3
4
5
6
7
1̇
C
D
E
F
G
A
B
C

ကျွန်တော်တို့ အခု ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း သင်္ကေတပြု သတ်မှတ်လိုက်ကြရအောင်ဗျာ။
အဲလိုဆိုရင် ရိုးရိုးရှင်းရှင်းလေး ဖြစ်တဲ့ အစီအစဉ်ကြီးတစ်ခု ပေါ်လာမယ်။ အဲဒါက အောက်မှာ ပြထားတဲ့အတိုင်းပေ့ါ။


2b
3b
nil
5b
6b
7b
nil
1
2
3
4
5
6
7
D♭
C♯
E♭
D♯
G♭
F♯
A♭
G♯
B♭
A♯
1
2
3
4
5
6
7
1̇
C
D
E
F
G
A
B
C

3 နဲ့ 4 ကြား သံဝက်မရှိ 7 နဲ့ 1̇ ကြား သံဝက်မရှိ

ဒီလိုဆိုရင်.. ဘာကို သွား တွေ့ရသလဲ.. ဆိုတော့..

အခု သုံးနဲ့ လေးကြား သံဝက်မရှိ၊ ခုနစ်နဲ့ တစ်ကြား သံဝက်မရှိ ဆိုတဲ့ ဖော်မြူလာဟာ

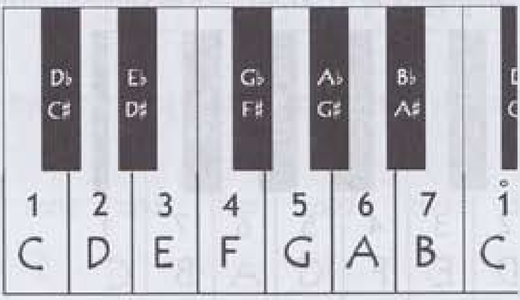
C(1) D(2) E(3) F(4) G(5) A(6) B(7)

ဆိုတဲ့ သံစဉ်အစီအစဉ်မျိုးသာ မက အခြားသော သံစဉ်အစီအစဉ် ဆယ့်နှစ်မျိုး တိတိကိုပါ ပွားထွက်လာစေတယ် ဆိုတာကို တွေ့ရပါတယ်။

၁၂.၁ Key - C

အခု ပြောပြခဲ့တဲ့ သံစဉ်အစီအစဉ်ကို Key - C လို့ ခေါ်တယ်ဗျ။

ဘာလို့ Key-C လို့ ခေါ်သလဲဆိုတော့ C ကို 1 ထားပြီး သုံးနဲ့လေးကြား သံဝက်မရှိ၊ ခုနစ်နဲ့တစ်ကြား သံဝက်မရှိ ဂါထာနဲ့ကိုက်လို့ပေါ့။ C ကို 1 ထားရင်၊ 3 နေရာမှာရှိတဲ့ E နဲ့ 4 နေရာမှာ ရှိတဲ့ F ကြားမှာ သံဝက် မရှိဘူးလေ။

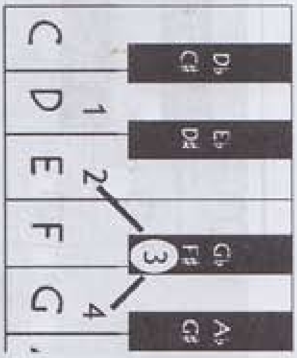


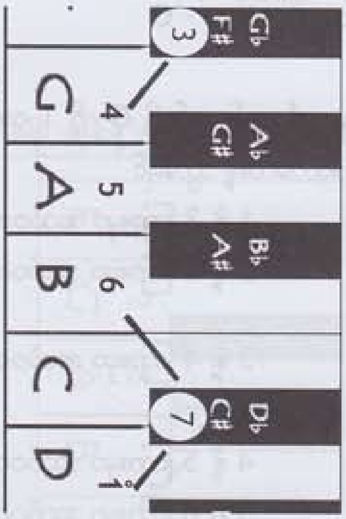
၁၂.၂ Key - D

ကဲ ခု ကျွန်တော်တို့ D ကို 1 ထားမယ်ဗျာ။ ပြီးတော့ သုံးနဲ့လေးကြား သံဝက်မရှိ၊ ခုနစ်နဲ့ တစ်ကြား သံဝက်မရှိ ဂါထာလေးနဲ့ သွားရင်

1 နဲ့ 2 ကြားမှာ အသံဝက် ရှိရမယ်။ D နဲ့ E ကြားမှာ Eb ရှိတယ်။ ဒီတော့ D(1) E(2) (တစ်ကြောင်းချင်းစီ ပုံနဲ့ တွဲကြည့်နော်)

2 နဲ့ 3 ကြားမှာ အသံဝက် ရှိရမယ်။ E နဲ့ F ကြားမှာ အသံဝက် မရှိဘူး။ ဆိုတော့ F ကို အသံဝက်ယူပြီး ရှေ့ကို တစ်သံတိုးရင် Gb ကို ရမယ်။ ဒါကြောင့် E(2) Gb (3) (F က သံဝက် 3b ဖြစ်သွားမယ်)

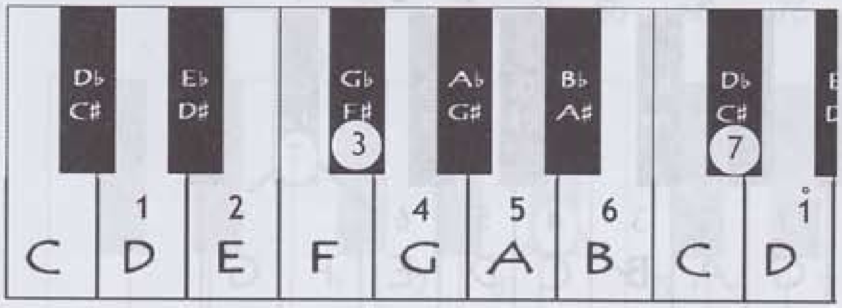




3 နဲ့ 4 ကြားမှာ အသံဝက် မရှိဘူး။ ဒါကြောင့် Gb ရဲ့
ကပ်လျက် note ကို ဆင်းရင် G ကို ရမယ်။ ဆိုတော့ Gb(3) G (
4 နဲ့ 5 ကြားမှာ အသံဝက် ရှိရမယ်။ G နဲ့ A ကြားမှာ Ab ရှိတယ်။
အိုခေ G(4) A(5)
5 နဲ့ 6 ကြားမှာ အသံဝက် ရှိရမယ်။ A နဲ့ B ကြားမှာ Bb ရှိတယ်။
အိုခေ A(5) B(6)

6 နဲ့ 7 ကြားမှာ အသံဝက် ရှိရမယ်။ B နဲ့ နောက်တစ်သံမြင့် C
ကြားမှာ အသံဝက် မရှိဘူး။ ဆိုတော့ C ကို အသံဝက်ယူပြီး
ရှေ့ကို တစ်သံတိုးရင် Db ကို ရမယ်။ ဒါကြောင့် B(6) Db (7)
(C က သံဝက် 7b ဖြစ်သွားမယ်)
7 နဲ့ 1 ကြားမှာ အသံဝက် မရှိဘူး။ ဒါကြောင့် Db ရဲ့
ကပ်လျက် note ကို ဆင်းရင် D ကို ရမယ်။
ဆိုတော့ Db(7) D (1)

အဲဒီတော့ လိုရင်းတိုရှင်း ပြောရရင် ...
အခု သုံးနဲ့ လေးကြား သံဝက်မရှိ၊ ခုနစ်နဲ့ တစ်ကြား သံဝက်မရှိ ဆိုတဲ့ ဖော်မြူလာဟာ D ကို 1 ထားရင်
D(1) E(2) Gb(3) G(4) A(5) B(6) Db(7)
ဆိုတဲ့ သံစဉ်အစီအစဉ်မျိုး ဖြစ်သွားတာပေါ့ဗျာ။ အဲဒါကို Key - D လို့ ခေါ်တာပေါ့။



ဒီသဘောတရားလေးကို မိအောင်ဆိုရင် ကလေးဆော့တဲ့ တရုတ်အော်ဂင်လေး တစ်လုံးလောက်ရှာပြီး ခု ပုံမှာ ပြထားတဲ့ နံပါတ်စဉ်တွေအတိုင်း ခလုပ်တွေ လိုက်နှိပ်ကြည့်တာ အကောင်းဆုံးပါဘဲ။ အဲဒါဆိုရင် ကီး .. ကီးနဲ့ ဂီတသမားတွေ ပြော ပြောနေတဲ့ ဥစ္စာဟာ လက်စသပ်တော့ ဒါကိုး.. လို့ တန်းကနဲ သဘောပေါက်သွားမှာပါ။ ပြီးတော့ Fruity Loop နဲ့ ဆက်စပ်ပြီး exercise တွေလုပ်တဲ့အခါကျရင်လဲ ပိုပြီး ရှင်းရှင်းလင်းလင်း နားလည်သွားမှာပါ။

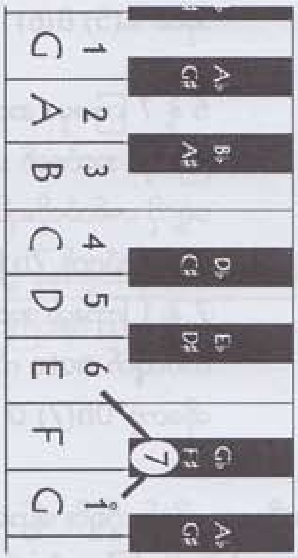
၁၂၃ Key - G

ခုတခါ ကျွန်တော်တို့ G ကို 1 ထားမယ်ဗျာ။ ပြီးတော့ သုံးနဲ့လေးကြား သံဝက်မရှိ၊ ခုနစ်နဲ့ တစ်ကြား သံဝက်မရှိ ဂီတလေးနဲ့ သွားရင်

1 နဲ့ 2 ကြားမှာ အသံဝက် ရှိရမယ်။ G နဲ့ A ကြားမှာ Ab ရှိတယ်။
2 နဲ့ 3 ကြားမှာ အသံဝက် ရှိရမယ်။ A နဲ့ B ကြားမှာ Bb ရှိတယ်။

3 နဲ့ 4 ကြားမှာ အသံဝက် မရှိရဘူး။ B နဲ့ C ကြားမှာ အသံဝက် မရှိဘူး။

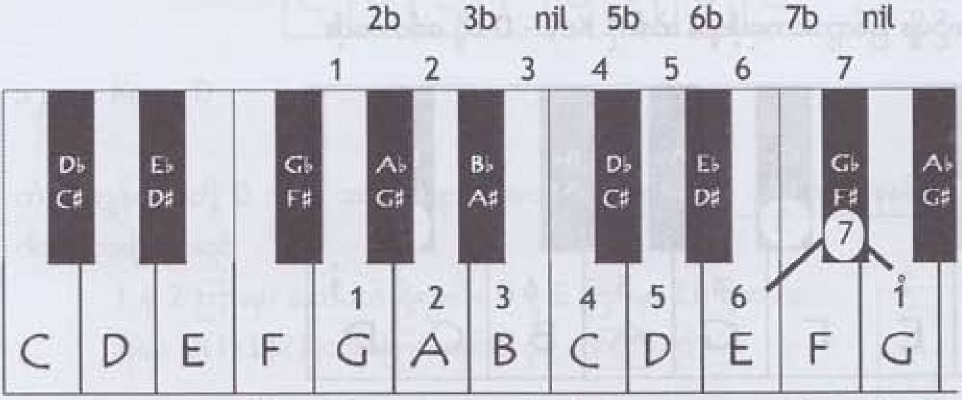
4 နဲ့ 5 ကြားမှာ အသံဝက် ရှိရမယ်။ C နဲ့ D ကြားမှာ Db ရှိတယ်။
5 နဲ့ 6 ကြားမှာ အသံဝက် ရှိရမယ်။ D နဲ့ E ကြားမှာ Eb ရှိတယ်။
6 နဲ့ 7 ကြားမှာ အသံဝက် ရှိရမယ်။ E နဲ့ F ကြားမှာ အသံဝက် မရှိဘူး။
အဲဒီတော့ F ကို အသံဝက်ယူပြီး ရှေ့ကို တစ်သံတိုးရင် Gb ကို ရမယ်။
ဒါကြောင့် E(6) Gb (7) (F က သံဝက် 7b ဖြစ်သွားမယ်)


G
1
A♭
G♯
A
2
B♭
A♯
B
3
C
4
D♭
C♯
D
5
E♭
D♯
E
6
F
7
G♭
F♯
G
1

သုံးနဲ့ လေးကြား သံဝက်မရှိ၊ ခုနစ်နဲ့ တစ်ကြား သံဝက်မရှိ ဆိုတဲ့ ဖော်မြူလာနဲ့ G

G(1) A(2) B(3) C(4) D(5) E(6) Gb(7)

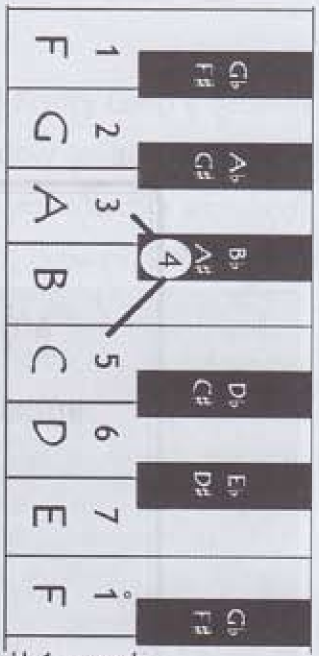
ဆိုတဲ့ သံစဉ်အစီအစဉ်မျိုး ဖြစ်သွားတာပေါ့ဗျာ။ ဒါကို Key - G လို့ ခေါ်တာပေါ့။


2b
3b
nil
5b
6b
7b
nil
1
2
3
4
5
6
7
D♭
C♯
E♭
D♯
G♭
F♯
A♭
G♯
B♭
A♯
D♭
C♯
E♭
D♯
G♭
F♯
7
A♭
G♯
1
2
3
4
5
6
1
C
D
E
F
G
A
B
C
D
E
F
G

Key - G scale ရဲ့ ထူးခြားချက်က သူ့ရဲ့ပုံမှန်သံစဉ်တန်းထဲမှာ စန္ဒရားခလုပ်ခုံရဲ့ ခလုပ်မည်းဖလက်ကီး တစ်ခုထဲ ပါခြင်း ပါပဲ။ ဒါကြောင့် Key - G scale ကို 1 flat key scale လို့လဲ ခေါ်ပါတယ်။ ရှေ့က Key - D မှာတုံးက ကျတော့ ခလုပ်မည်းဖလက်ကီး နှစ်ခု ပါခဲ့တာ သတိထားမိမှာပေါ့။ အဲ့ဒါကြောင့် Key - D ကို 2 flats key လို့လဲ ခေါ်ပါတယ်။ ကဲ ခု Key - G လိုပဲ နောက်ထပ် 1 flat key scale တစ်ခုအကြောင်းကို ဆက်လိုက်ကြဦးစို့။

၁၂၄ Key - F

ခုတခါ ကျွန်တော်တို့ F ကို 1 ထားမယ်ဗျာ။ ပြီးတော့ သုံးနဲ့လေးကြား သံဝက်မရှိ၊ ခုနစ်နဲ့ တစ်ကြား သံဝက်မရှိ ဂါထာလေးနဲ့ သွားရင်


F
1
G
2
A
3
B
4
C
5
D
6
E
7
F
1̊
Gb F#
Ab G#
Bb A#
Db C#
Eb D#
Gb F#

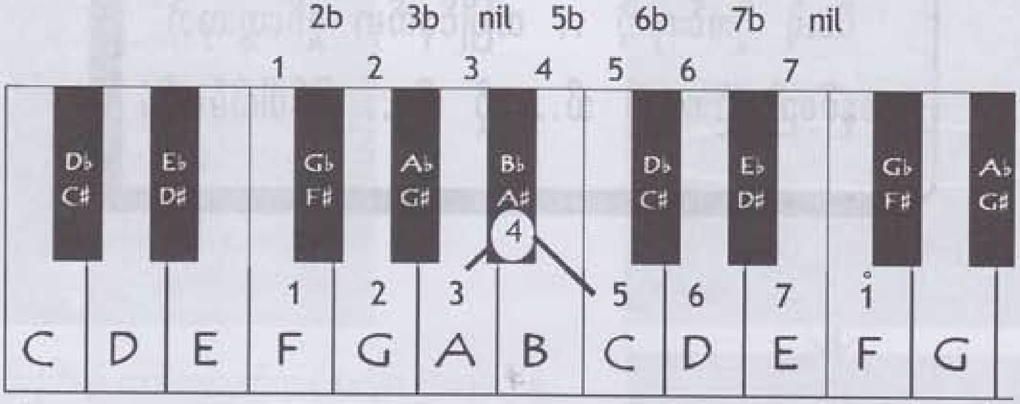
1 နဲ့ 2 ကြားမှာ အသံဝက် ရှိရမယ်။ F နဲ့ G ကြားမှာ Gb ရှိတယ်။
2 နဲ့ 3 ကြားမှာ အသံဝက် ရှိရမယ်။ G နဲ့ A ကြားမှာ Ab ရှိတယ်။

3 နဲ့ 4 ကြားမှာ အသံဝက် မရှိရဘူး။ ဒါပေမယ့် A နဲ့ B ကြားမှာ အသံဝက် Bb ရှိနေတယ်။ ဒါကြောင့် 4 အဖြစ် Bb ကို ယူရမယ်။

4 နဲ့ 5 ကြားမှာ အသံဝက် ရှိရမယ်။ Bb နဲ့ C ကြားမှာ B ကို အသံဝက် 5b အဖြစ်ထားပြီး 5 အဖြစ် C ကို ယူရမယ်။

5 နဲ့ 6 ကြားမှာ အသံဝက် ရှိရမယ်။ C နဲ့ D ကြားမှာ Db ရှိတယ်။
6 နဲ့ 7 ကြားမှာ အသံဝက် ရှိရမယ်။ D နဲ့ E ကြားမှာ Eb ရှိတယ်။

သုံးနဲ့ လေးကြား သံဝက်မရှိ၊ ခုနစ်နဲ့ တစ်ကြား သံဝက်မရှိ ဆိုတဲ့ ဖော်မြူလာနဲ့ F ကို 1 ထားရင်
F(1) G(2) A(3) Bb(4) C(5) D(6) E(7)
ဆိုတဲ့ သံစဉ်အစီအစဉ်မျိုး ဖြစ်သွားတာပေါ့ဗျာ။ ဒါကိုကျတော့ Key - F လို့ ခေါ်တာပေါ့။


2b
3b
nil
5b
6b
7b
nil
1
2
3
4
5
6
7
Db C#
Eb D#
Gb F#
Ab G#
Bb A#
Db C#
Eb D#
Gb F#
Ab G#
4
1
2
3
5
6
7
1̊
C
D
E
F
G
A
B
C
D
E
F
G

ကဲ.. ကျွန်တော်တို့ အခုဆိုရင် သီချင်း တော်တော်များများမှာ အသုံးများသော အခြေခံ key formation လေးမျိုးဖြစ်တဲ့ key-C key-D key-G key-F တို့ရဲ့ ဖွဲ့စည်းပုံတွေကိုတော့ လေ့လာခဲ့ကြပါပြီ။ ဒီသဘောတရားကို Fruity Loop နဲ့ ဘယ်လိုဆက်စပ်မလဲဆိုတာကို နောက်လာမယ့်အခန်းမှာ ဆက်လေ့လာကြဦးစို့နော်။

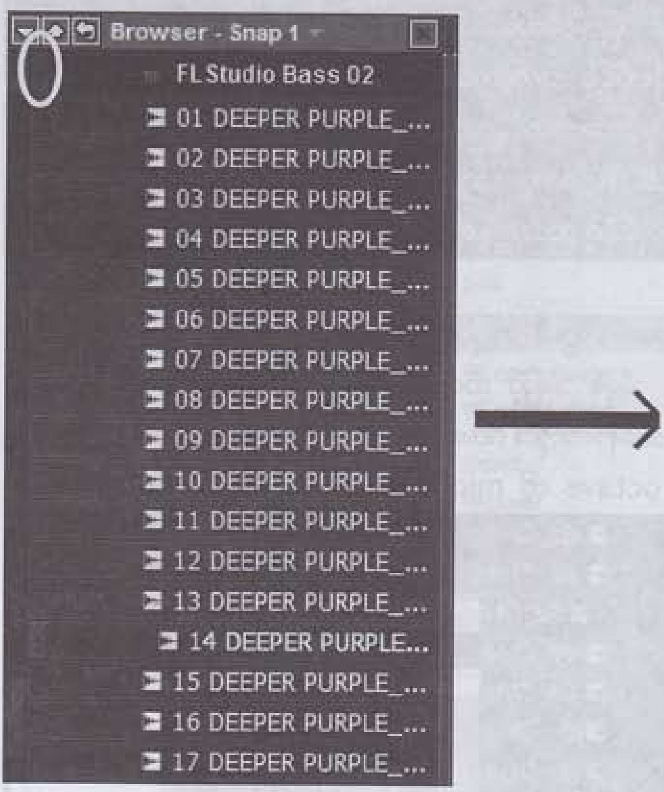
ဂီတ.. ဆိုတာ
နှလုံးသားက နားလည်ဖို့ အလွန် ရိုးရှင်းသလောက်
စကားလုံးများနဲ့ ပြန်ရှင်းပြဖို့ အလွန် ရှုပ်ထွေးခက်ခဲတဲ့
စနစ်စည်းမျဉ်းတွေနဲ့ ဖွဲ့စည်းထားတာပါ။

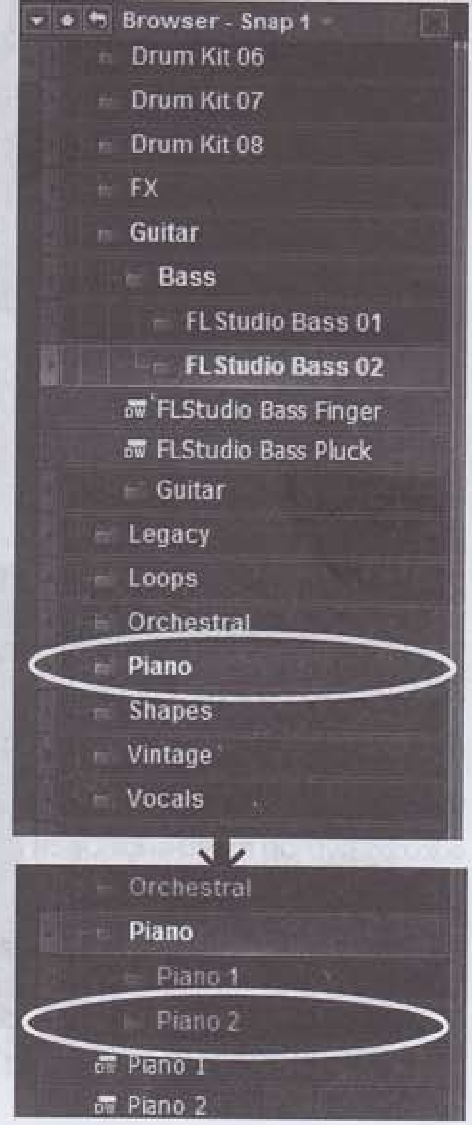
ဒါကြောင့်..
ဂီတကို ဖန်တီးချင်တယ်.. ဆိုရင်တော့
ဂီတရဲ့ ရိုးစင်းလှတဲ့ .. တပြိုင်နက်မှာ ရှုပ်ထွေးလှတဲ့
စနစ်စည်းမျဉ်းတွေကို သိ.. ကို သိမှ.. ဖြစ်ပါလိမ့်မယ်။

အခန်း (၁၃)
သံစဥ်အစီအစဥ်များကို Fruity Loop ဖြင့် စတင်ပုံဖော်ခြင်း

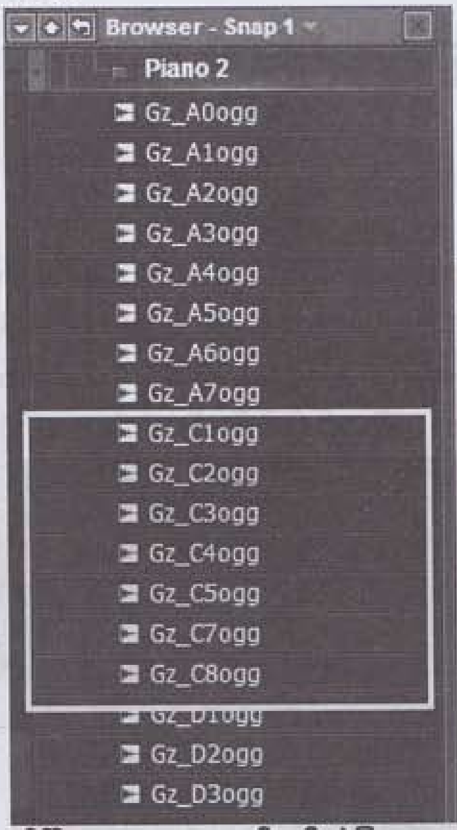
၁၃.၁ **စန္ဒယားသံဖြည့်ခြင်း** (piano channel assigning)

ရှေ့ခန်းမှာ ပြောခဲ့တဲ့ key formation သဘောတရားကို ခု ဒီအခန်းမှာ ကျွန်တော်တို့ Fruity Loop နဲ့ ချိတ်ဆက်ကြည့်ရအောင်ဗျာ။ အဲဒီတော့ ကျွန်တော်တို့ ခု ရှိနှင့်ပြီးတဲ့ beat pattern window မှာ audio channel သစ်တစ်ခု ထပ်ယူကြမယ်။အောက်ပုံအတိုင်း ဖြစ်နေတဲ့ browser ကို ပုံမှာ ဝိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်း အောက်စိုက်မြားလေးကို click လုပ်ပြီးတော့ FL Studio Bass 02 folder ကို ကျွန်တော်တို့ ပိတ်မယ်။ လက်ယာဘက်ပုံအတိုင်း ဖြစ်ရင် Piano folder ကို ဖွင့်မယ်ဗျာ။


Browser - Snap 1
FLStudio Bass 02
01 DEEPER PURPLE_...
02 DEEPER PURPLE_...
03 DEEPER PURPLE_...
04 DEEPER PURPLE_...
05 DEEPER PURPLE_...
06 DEEPER PURPLE_...
07 DEEPER PURPLE_...
08 DEEPER PURPLE_...
09 DEEPER PURPLE_...
10 DEEPER PURPLE_...
11 DEEPER PURPLE_...
12 DEEPER PURPLE_...
13 DEEPER PURPLE_...
14 DEEPER PURPLE...
15 DEEPER PURPLE_...
16 DEEPER PURPLE_...
17 DEEPER PURPLE_...


Browser - Snap 1
Drum Kit 06
Drum Kit 07
Drum Kit 08
FX
Guitar
Bass
FLStudio Bass 01
FLStudio Bass 02
FLStudio Bass Finger
FLStudio Bass Pluck
Guitar
Legacy
Loops
Orchestral
Piano
Shapes
Vintage
Vocals
Orchestral
Piano
Piano 1
Piano 2
Piano 1
Piano 2

အဲလို ဖွင့်လိုက်ရင် လက်ယာဘက်က ပုံအတိုင်း Piano 1 နဲ့ Piano 2 ဆိုပြီး folder နှစ်ခု ထပ် ပွင့်ကျလာလိမ့်မယ်။ Piano 2 ကို ထပ် click မယ်ဗျာ။ folder ပုံနဲ့ လက်ယာလှည့် မြားပါတဲ့ Piano 2 နော်။ မှားဦးမယ်။ ဝိုင်းပြထားတယ်။


Browser - Snap 1
Piano 2
Gz_A0ogg
Gz_A1ogg
Gz_A2ogg
Gz_A3ogg
Gz_A4ogg
Gz_A5ogg
Gz_A6ogg
Gz_A7ogg
Gz_C1ogg
Gz_C2ogg
Gz_C3ogg
Gz_C4ogg
Gz_C5ogg
Gz_C7ogg
Gz_C8ogg
Gz_D2ogg
Gz_D3ogg

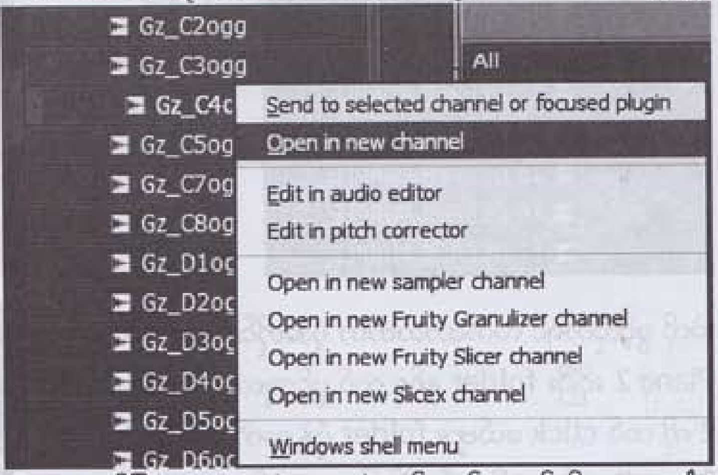
အဲလို click လိုက်ရင် တဖက်က ပုံအတိုင်း Piano 2 folder ထဲက file တွေ ပွင့်ကျလာမယ်။

လေးထောင့်ကွက်လေး ပြထားတဲ့ထဲမှာ C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 ဆိုပြီး အသံဖိုင်တွေကို တွေ့နိုင်ပါတယ်။ အဲဒီ ဘာတွေလဲ လို့ ပြောရင် C note **အသံကိုပဲ**

စန္ဒယားခလုပ်ခုံရဲ့ဘယ်စွန်းသံ -3 octave C note ကို C1၊
ဒုတိယလက်ဝဲသံ -2 octave C note ကို C2၊
သံမှန်ထက်တစ်သံနိမ့်လက်ဝဲသံ -1 octave C note ကို C3၊
သံမှန် middle octave C note ကို C4၊
တစ်သံမြင့် လက်ယာသံ +1 octave C note ကို C5၊
နှစ်သံမြင့် လက်ယာသံ +2 octave C note ကို C6၊
သုံးသံမြင့် လက်ယာသံ +3 octave C note ကို C7၊
စန္ဒယားခလုတ်ခုံရဲ့ညာစွန်းခလုပ်သံ +4 octave C note ကို C8 (ဒီမှာတော့ နောက်ထပ် D8 တွေ E8 တွေ မရှိတော့ဘူး.. ခလုပ်ခုံရဲ့ ညာအစွန်ဆုံးလေ)

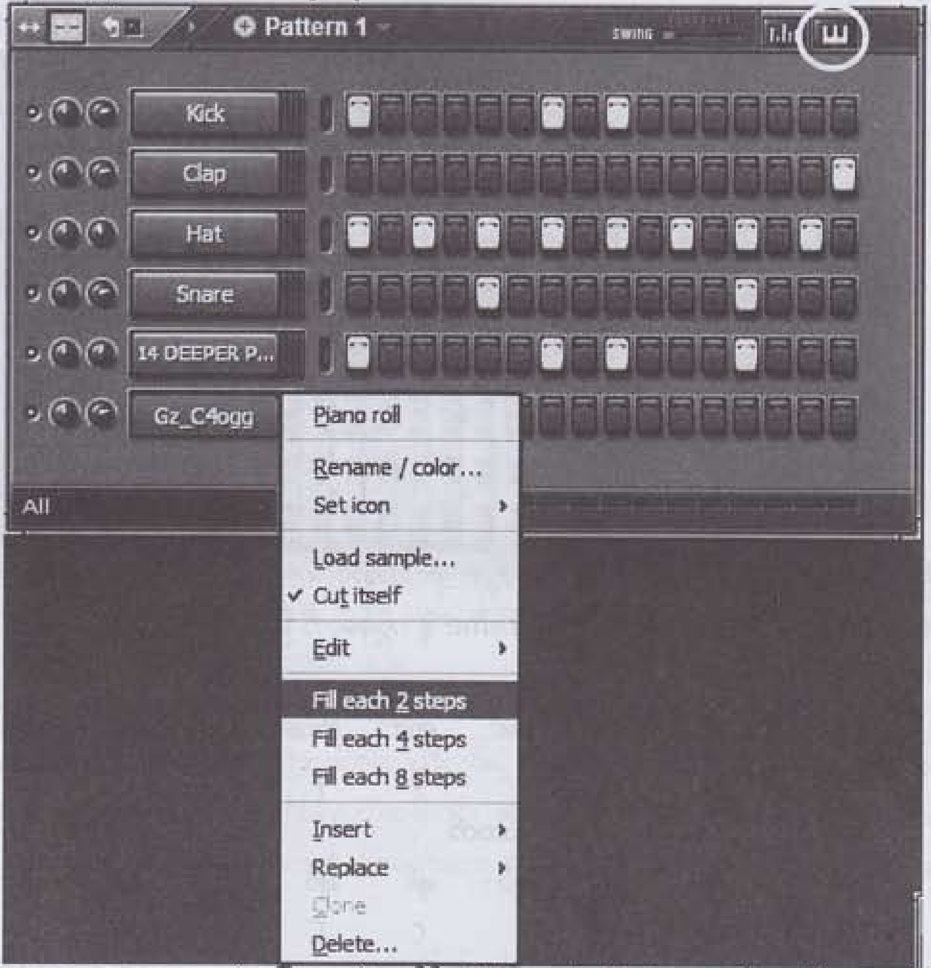
ဆိုပြီး octave **အဆင့်ဆင့် ခွဲခြားထားတဲ့ အသံတွေပါ**။ အရပ်စကားနဲ့ ပြောရမယ် ဆိုရင်တော့ စာမျက်နှာ (၃၈) မှာ ပြောခဲ့သလို သံကြီး သံနိမ့် သံလတ် သံမှန် သံမြင့် သံသေး သံစူး ရယ်လို့ ခေါ်တာပေါ့။ ဒါပေမယ့် ဒီဘက်ခေတ်မှာ အဲလို သိပ် အခေါ်မရှိတော့ပါဘူး။ အနောက်တိုင်း ဂီတသင်္ကေတတွေနဲ့ ယဥ်ပါးနေကြပြီး ဖြစ်နေတာမို့ အနောက်တိုင်း ဂီတအခေါ်အဝေါ်တွေဖြစ်တဲ့ -1 octave တို့ middle octave တို့ +1 octave တို့ နဲ့ပဲ ခေါ်ကြပါတော့တယ်။

ကဲ အခု ကျွန်တော်တို့ Gz_C4ogg ဆိုတဲ့ ဖိုင်လေးကို သုံးမယ်ဗျာ။ Gz_C4ogg ဆိုတဲ့ ဖိုင်လေးပေါ်မှာ mouse pointer ထောက်ပြီး right-click လုပ်လိုက်မယ်။ ပေါ်လာတဲ့ pop-up menu ပေါ်မှာ Open in new channel ဆိုတာလေး ကို ရွေးမယ်။ စာမျက်နှာ (၄၄) တုံးက Bass channel ဖြည့်ခဲ့သလိုပေါ့။

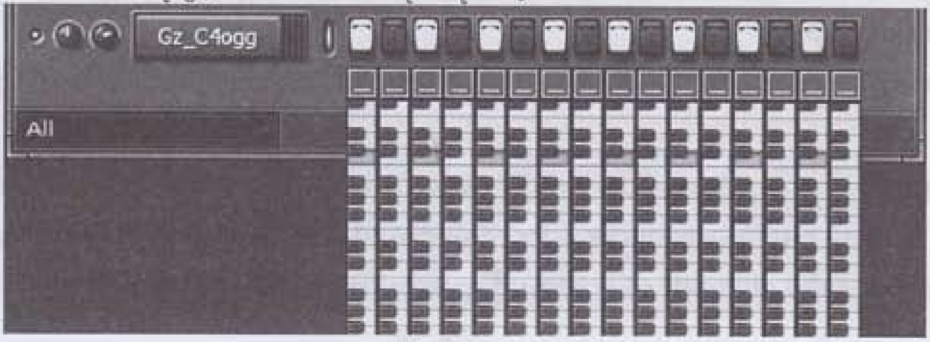

Gz_C2ogg
Gz_C3ogg
Gz_C4o
Gz_C5og
Gz_C7og
Gz_C8og
Gz_D1og
Gz_D2og
Gz_D3og
Gz_D4og
Gz_D5og
Gz_D6og
All
Send to selected channel or focused plugin
Open in new channel
Edit in audio editor
Edit in pitch corrector
Open in new sampler channel
Open in new Fruity Granulizer channel
Open in new Fruity Slicer channel
Open in new Slicex channel
Windows shell menu

beat pattern window ပေါ်မှာ Gz_C4ogg ဆိုပြီး audio channel သစ် တစ်ခု ထပ်တိုးလာမှာပေါ့။

ပြီးရင်း ကျွန်တော်တို့ ခု ဖြည့်လိုက်တဲ့ Gz_C4ogg (piano line) ကို active audio channel အဖြစ်ထားပြီး melody assign လုပ်မယ်။ ပထမဆုံး Gz_C4ogg ဆိုတဲ့ channel command button ပေါ်မှာ mouse pointer ချပြီး right click လုပ်လိုက်မယ်။

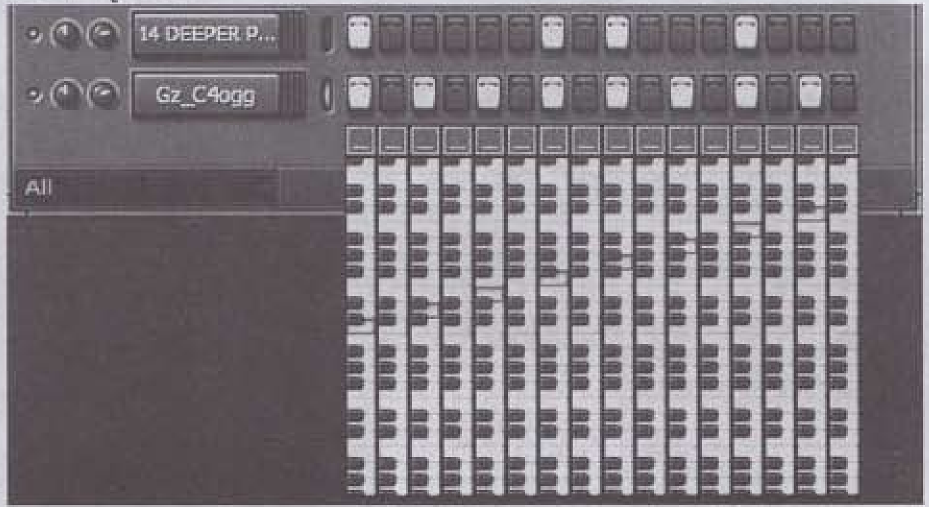

Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
Gz_C4ogg
All
Piano roll
Rename / color...
Set icon
Load sample...
✓ Cut itself
Edit
Fill each 2 steps
Fill each 4 steps
Fill each 8 steps
Insert
Replace
Clone
Delete...

ပေါ်လာတဲ့ pop up menu မှာ ပုံမှာပြထားတဲ့အတိုင်း Fill each 2 steps ဆိုတာကို ရွေးမယ်။ ပြီးရင် melody assign panel ကို ဖွင့်မယ်။ အောက်က ပုံအတိုင်းပေါ့။


Gz_C4ogg
All

၁၃.၂ Key - C dianotic major scale ကို piano channel ဖြင့် ပုံဖော်ခြင်း

ရှေ့မှာ ပြောခဲ့တဲ့အတိုင်း ဖွင့်လိုက်ပြီးရင် ဖြည့်ထားပြီးသား ဖြစ်တဲ့ note တွေကို အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်အောင် melody assign လုပ်မယ်။



သူ့ နဂို ရှိနှင့်ပြီးသား octave မှာဘဲ ကျွန်တော်တို့က ဒုတိယအလုံးက စပြီး note တွေ ပြောင်းလိုက်တာပါဘဲ။ ဘယ် note တွေဖြည့်လိုက်သလဲ ဆိုရင် bar frame နဲ့ ကျွန်တော် ပြမယ်နော်။

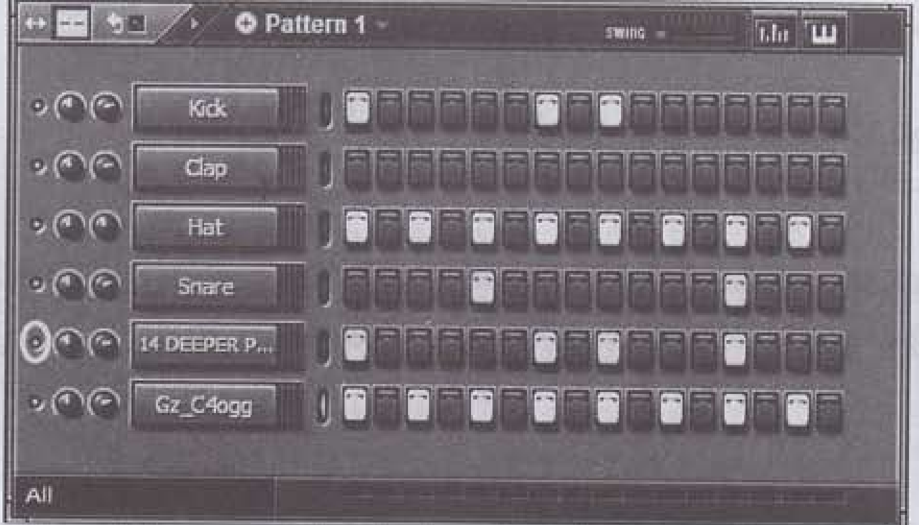
	/one	*and*	two	*and*	three	*and*	four	*and*	/
kick	ဒု			ဒု	ဒု				
snare			ထောက်				ထောက်		
hat	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	
bass	C			C	C		G		
Piano	C	D	E	F	G	A	B	C	

ကဲ play ကြည့်ပါဦးဗျာ။
စန္ဒယားခလုပ်ခုံမှာ သံမှန်အုပ်စု middle octave ရဲ့ ခလုပ်တွေကို နေရာကိုက် အစဥ်အတိုင်း တီးသွားတဲ့အသံပေါ့။

အဲ.. ခု play ကြည့်တော့ bass လိုင်းက အသံပါ ပါနေတော့ ရှင်းရှင်းလင်းလင်း မကြားရသလို ဖြစ်နေတယ်နော်။ ဒီတော့ ခု beat pattern window ပေါ်က ရှိနေတဲ့ audio channel တွေကို အကုန်လုံး မ play ဘဲ မကြားချင်တဲ့ audio channel ကို ပိတ်ထားလို့ ရသလား.. တဲ့။ ဟုတ်ကဲ့ ... ရပါတယ်ခင်ဗျ။

၁၃.၃ **အသံလိုင်း ပိတ်ခြင်း/တွဲခြင်း** (Muting / Including audio channel)

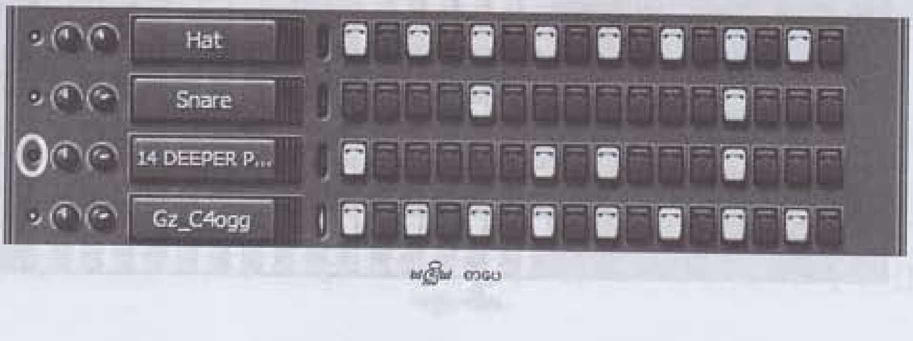
melody assign panel show/hide button ကို နှိပ်ပြီး melody assign panel ကို ပိတ်ထားလိုက်ရင် ခု ကျွန်တော်တို့ရဲ့ beat pattern window ကို အောက်ပုံမှာအတိုင်း မြင်ရမှာပေါ့နော်။


Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
Gz_C4ogg
All

အဲဒီမှာ.. channel command button တွေနဲ့ တစ်တန်းထဲ beat pattern window ရဲ့ လက်ဝဲစွန်းမှာ အစိမ်းရောင် အစက်ကလေးတွေ သတိထားမိမှာပေါ့။
အဲဒါလေးတွေကို audio channel mute/include selector လို့ ခေါ်ပါတယ်။

အဲဒီမီးလုံးသေးလေး စိမ်းနေရင် play တဲ့အခါတိုင်း အဲဒီလိုင်းရဲ့ သက်ဆိုင်ရာ note တွေ အသံ ပါနေပြီးတော့ ... အဲဒီမီးလုံးသေးလေး စိမ်းမနေရင်တော့ play တဲ့အခါတိုင်း အဲဒီလိုင်းတစ်လိုင်းလုံး အသံ မပါဘဲ ပျောက်နေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ audio engineering စကားနဲ့ ပြောရရင်တော့ audio channel ကို mute လုပ်ထားတယ်ပေါ့။

ကဲ .. အခု ကျွန်တော် ဝိုင်းပြထားတဲ့ bass channel ရဲ့ channel audio mute/include selector လေးကို တချက် click လုပ်လိုက်ပါဦး။ pattern window ဟာ အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားရပါမယ်။ ပုံမှာ ဝိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်း audio channel mute/include selector လေး မစိမ်းတော့ဘူး။ ကဲ play ကြည့်ပါဦး။


Hat
Snare
14 DEEPER P...
Gz_C4ogg

bass သံ မကြားရတော့ဘူးနော်။ ပြန်ကြားရချင်ရင် အဲဒီ မှိန်နေတဲ့ audio channel mute/include selector လေးကိုပဲ နောက်တခါ ထပ် click လိုက်ပါ။ ပြန်စိမ်းသွားမယ်။ ဒါဆို mute ကနေ include ဖြစ်သွားပြီ။

ကျန်တဲ့ audio channel တွေကိုလဲ အလားတူပဲ စမ်းသပ်ကြည့်ပါဦး။ kick လိုင်း ပိတ်ပြီး play ကြည့်။ ပြန်ဖွင့်ပြီး play ကြည့်။ high hat လိုင်း ပိတ်ပြီး play ကြည့်။ ပြန်ဖွင့်ပြီး play ကြည့်။

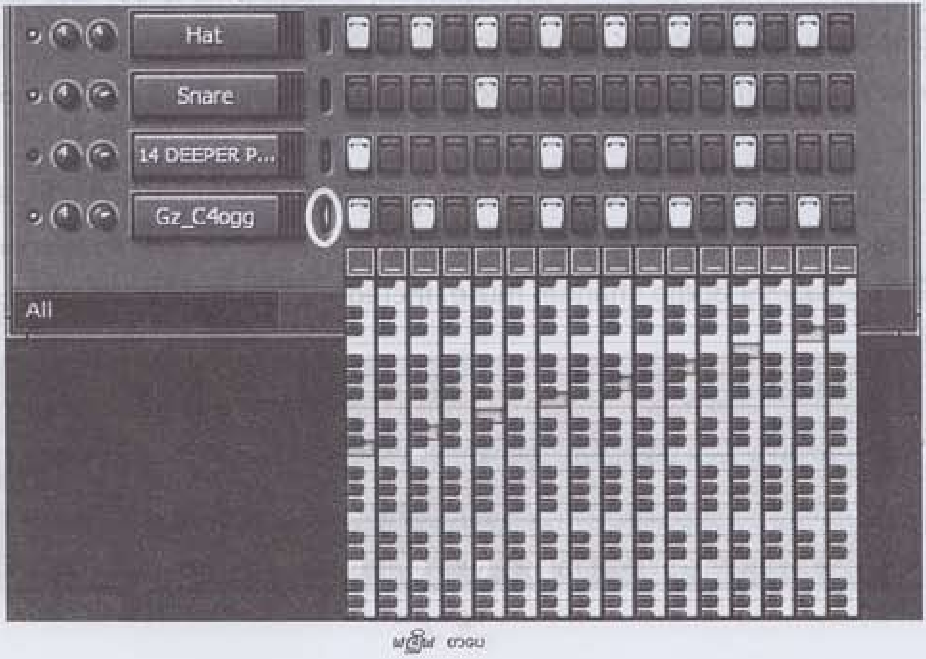
စိတ်တိုင်းကျပြီ ဆိုရင် ကျွန်တော်တို့ ပြောရင်းတန်းလန်း ကိစ္စဖြစ်တဲ့ Key - C dianotic major scale ကို ပြန်ဆက်ရအောင်။

နားရှုပ်မှာစိုးလို့ bass channel လေး mute ထားလိုက်နော်။ ပြီးတော့ play ကြည့်လိုက်ပါဦး။
Key - C ရဲ့ dianotic major scale အတက်သံကို ဆက်တိုက် ကြားနေရပြီနော်။

ကဲ ခု ကျွန်တော်တို့ key - D ကို စမ်းမယ်ဗျာ။

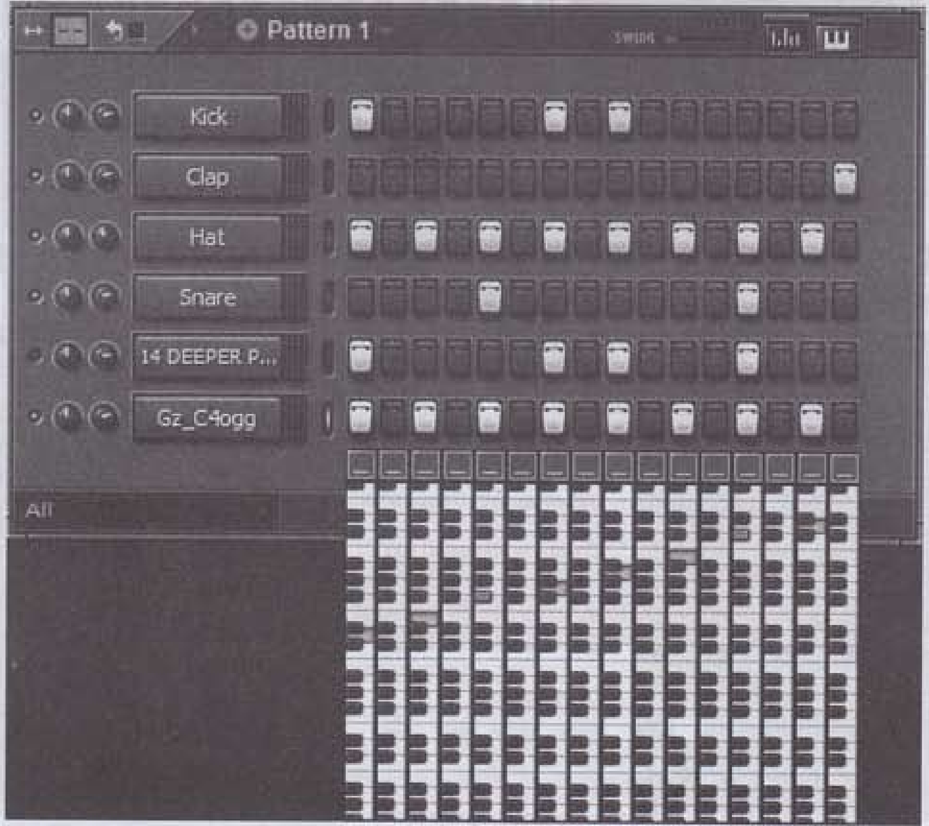
၁၃.၄ Key - D dianotic major scale ကို piano channel ဖြင့် ပုံဖော်ခြင်း

အစောက နောက်ဆုံး ဖြည့်ခဲ့တဲ့ piano channel ကို active ဖြစ်အောင် channel selector ကို click လုပ်ပြီး melody assign panel ကို ဖွင့်လိုက်ရင် beat pattern window ဟာ အောက်ပုံအတိုင်း ဖြစ်မယ်ဗျာ။



အခု ကျွန်တော်တို့ assign လုပ်ထားတဲ့ note တွေက C D E F G A B နော်။ key- D ရဲ့ scale ထဲက note တွေက D E Gb G A B Db D မဟုတ်လား။ စာမျက်နှာ (၅၉) မှာ ပြောခဲ့ပြီပဲနော်။ အဲဒီတော့ အဲဒီ note လေးတွေ assign လုပ်ရမှာပေါ့ဗျာ။ အောက်မှာ bar frame နဲ့ beat pattern ကို ယှဉ်ပြထားပါတယ်။

	/one	*and*	two	*and*	three	*and*	four	*and* /
kick	ဒုံ			ဒုံ	ဒုံ			
snare			ထောက်				ထောက်	
hat	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်
bass	C			c	C		G	
Piano	D	E	Gb	G	A	B	Db	D


Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
Gz_C4ogg
All

melody လေးတွေ assign လုပ်ပြီးရင် တချက် play ကြည့်ပါဦးဗျာ။

ဘယ်လို ကြားရလဲ။ ခုနနဲ့ ဘာမှ မထူးသလိုပဲနော်။

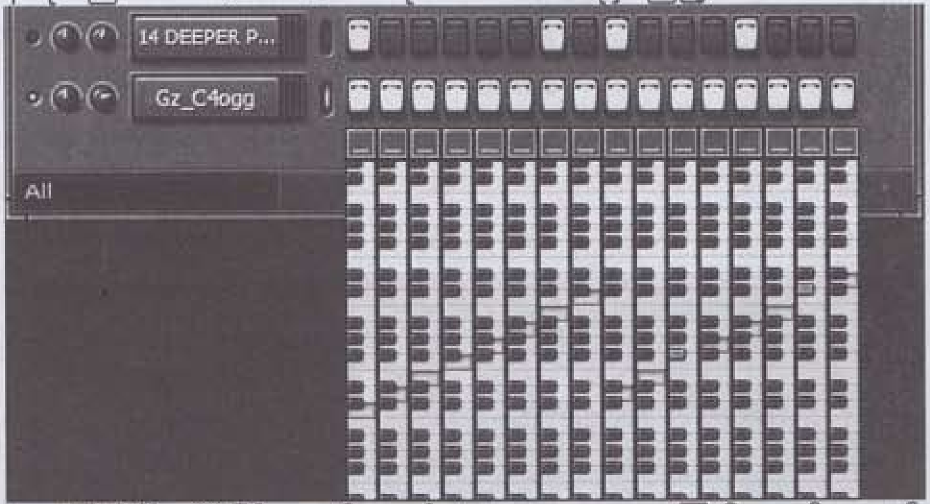
ထူးတယ်ဗျ။ ဘယ်လို ထူးသလဲ သိရအောင် ကျွန်တော်တို့ နောက်တစ်မျိုး စမ်းကြည့်မယ်။

Key - C ရော Key - D ရောရဲ့ dianotic major scale ကို ဒီ pattern ထဲမှာတင် ဖြည့်မယ်ဗျာ။

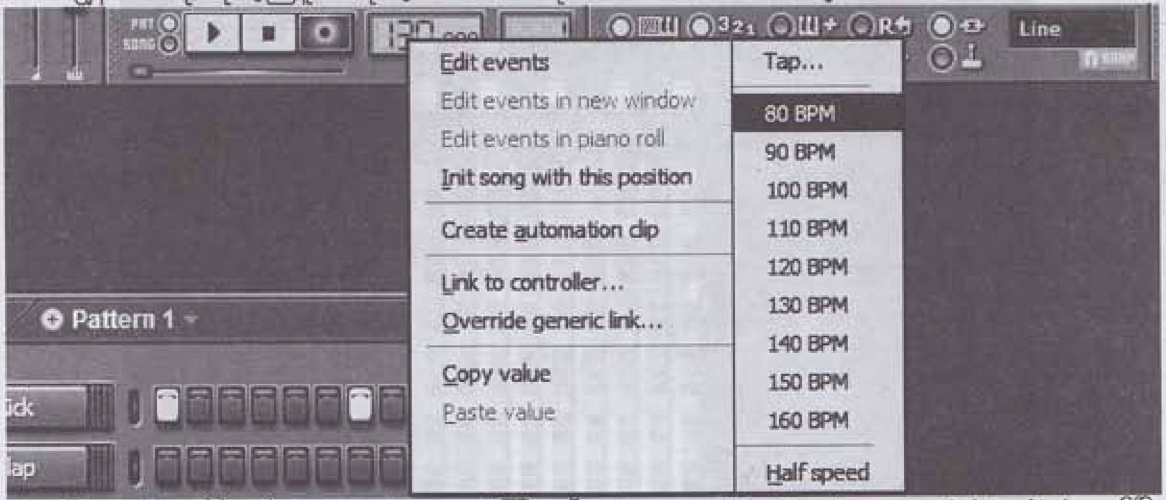
အဲဒီတော့ ရှိသမျှ slot တွေအကုန်လုံးကို ကျွန်တော်တို့ သုံးကြရတော့မှာပေါ့။ အရေအတွက်က နှစ်ဆ ဖြစ်သွားပြီကိုး။

၁၃.၅ ပေါင်းစပ်ခြင်း

အခု ဖြည့်ထည့်လိုက်တဲ့ piano channel လိုင်းမှာ ရှိသမျှ slot တွေ အကုန်လုံးကို ကျွန်တော်တို့ note ဖြည့်လိုက်မယ်ဗျာ။ ပြီးရင် melody assign panel ကိုဖွင့်ပြီး C D E F G A B C D E Gb G A B Db D ဆိုပြီး အတန်းလိုက်ကြီး melody assign ပေးလိုက်မယ်။ အောက်ပုံမှာ ကြည့်ပါ။


14 DEEPER P...
Gz_C4ogg
All

ကဲ ပြီးရင် play ကြည့်ပါဦး။ နဲနဲ မြန်နေတယ်ဗျ။ နော်။ tempo လေး လျှော့ကြည့်ရအောင်။ စာမျက်နှာ (၁၅) မှာ တခါ ကျွန်တော်တို့ လုပ်ခဲ့ကြဖူးသလိုပေါ့။ tempo ကို 80 လောက် ထားမယ်ဗျာ။


PAT
SONG
120
Line
Edit events
Edit events in new window
Edit events in piano roll
Init song with this position
Create automation clip
Link to controller...
Override generic link...
Copy value
Paste value
Tap...
80 BPM
90 BPM
100 BPM
110 BPM
120 BPM
130 BPM
140 BPM
150 BPM
160 BPM
Half speed
Pattern 1
ick
lap

ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်းပေါ့။ control panel ကြီးပေါ်က tempo display box မှာ right click လုပ်ပြီး ပေါ်လာတဲ့ pop up menu ကနေ 80 BPM ဆိုတာကို ရွေးလိုက်မယ်။ ပြီးရင် ကျွန်တော်တို့ play ကြည့်မယ်ဗျာ။ ကဲ.. key C နဲ့ key D တို့ရဲ့ dianotic major scale တွေကို အလေ့တော်နရိုနဲ့ ကြားရပြီ။ ဒါဆိုရင် key formation ဆိုတာဟာ ဘယ်လို သဘောသဘာဝရှိသလဲ ဆိုတာကို ကိုယ်တိုင် ကြားသိသဘောပေါက်ပြီလို့ ထင်ပါတယ်ဗျာ။ ခုကိစ္စကို စာနဲ့ ရေးပြီး ရှင်းပြရတဲ့အခါကျတော့ ဒီလိုရှင်းပြခြင်းသာလျှင် အထိရောက်ဆုံးမို့လို့ပါ။

အခန်း (၁၄)

ဖြည့်စွက်သံစဉ်များ စတင်ပုံဖော်ခြင်း

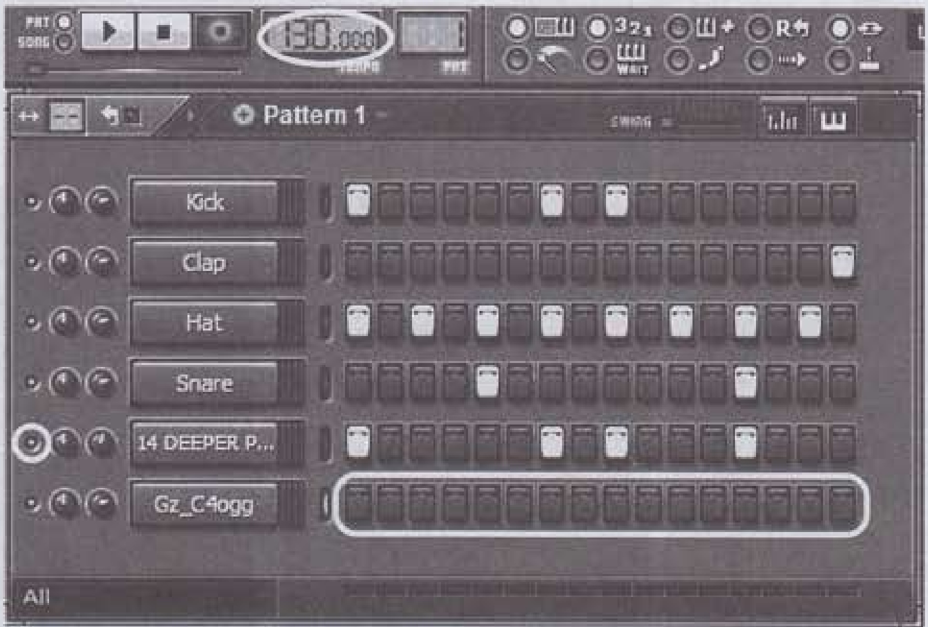
၁၄.၁ **ဖြည့်စွက်သံစဉ်များ ဖြည့်ခြင်း** (Fill Melody Assigning)

ကဲ ခုန ကျွန်တော်တို့ လျှောက် စမ်းထားတာလေးတွေကို ဖျက်ပြီး မူလအနေအထားအတိုင်း ပြန်ထားလိုက်ရအောင်။

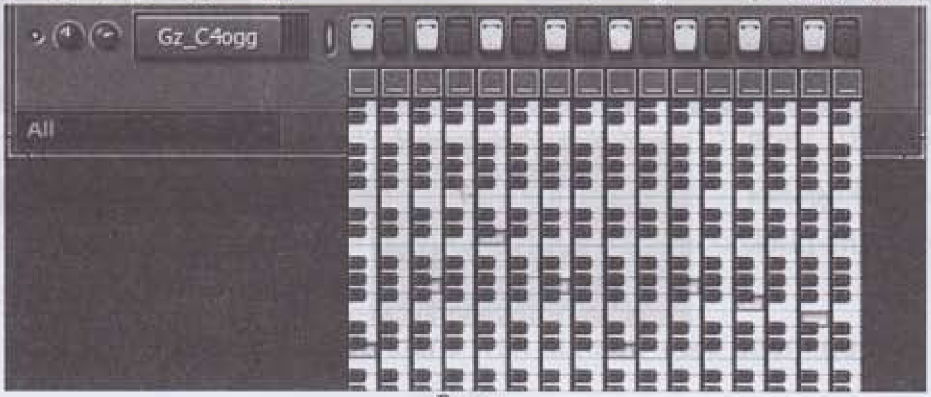
၁. bass channel ကို mute ထားရာက ပြန်ပြီး include လုပ်မယ်။

၂. tempo ကို 130 BPM မှာ ပြန်ထားမယ်။

၃. piano channel က note တွေအကုန်လုံးကို ရှင်းထုတ်လိုက်ပြီး channel ကြီးတစ်ခုလုံးကို empty slot တွေပဲ ထားလိုက်မယ်။ ပုံမှာကြည့်နော်။ အဲဒီအတိုင်း ဖြစ်သွားရမယ်။


PAT
SONG
130.000
TEMPO
PAT
Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
Gz_C4ogg
All

ကဲ အဲဒီအတိုင်း ဖြစ်သွားပြီ ဆိုရင်.. ကျွန်တော် melody လေးတစ်ခု ဆင်ပြမယ်။ လိုက်ဖြည့်ကြည့်နော်။


Gz_C4ogg
All

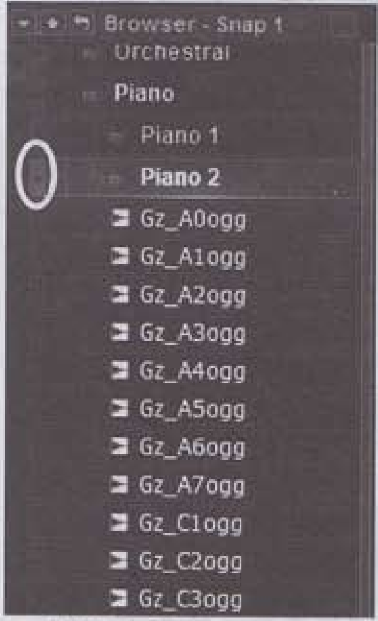
	/one	*and*	two	*and*	three	*and*	four	*and* /
kick	ဒု			ဒု	ဒု			
snare			ထောက်				ထောက်	
hat	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်
bass	C			C	C		G	
Piano	**C(1)**	**G(5)**	**C(1̊)**	**G(5)**	**C(1)**	**G(5)**	**F(4)**	**E(3)**

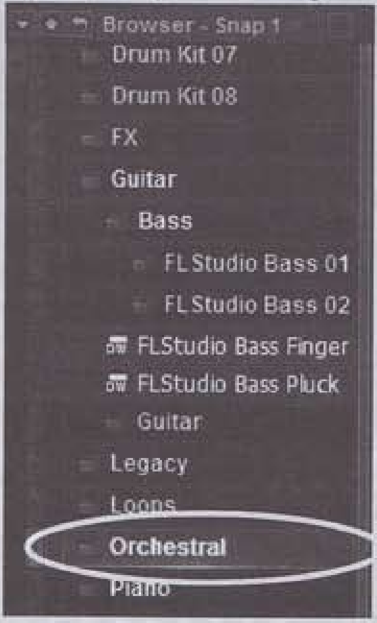
ဆိုပြီး အဲဒီ melody ရဲ့ bar frame ကို ပြလို့ ရတာပေါ့ဗျာ။ ဂီတသမားတွေ သုံးတဲ့ note ပုံစံနဲ့ ပြရင်တော့ /15 1̇5 15 43 / ဆိုပြီး ရမှာပေါ့။ C ကို 1 ယူတဲ့အတွက် G က 5 တို့၊ F က 4 တို့၊ E က 3 တို့ ဖြစ်သွားတယ် ဆိုတာကတော့ စာမျက်နှာ (၅၇) အခန်း (၁၂) သံစဉ်အစီအစဉ် ဖြစ်တည်ပုံများ မှာကတည်းက သိခဲ့ကြပြီးသားပါ။

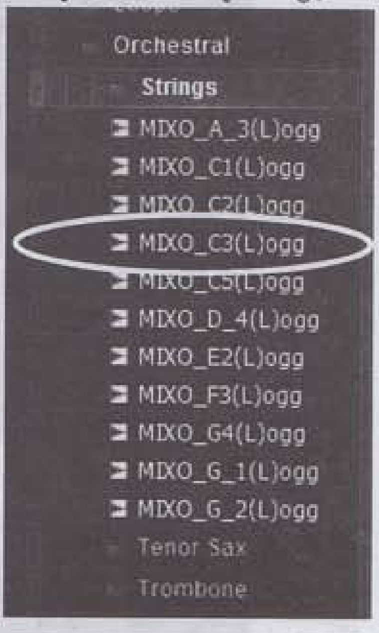
piano တစ်ခုထဲ ကျပြန်တော့လဲ ခြောက်ကပ်ကပ်ကြီးလို ဖြစ်နေပြန်ရောဗျ။ နော်။ နောက်တစ်လိုင်း ဖြည့်မယ်ဗျာ။

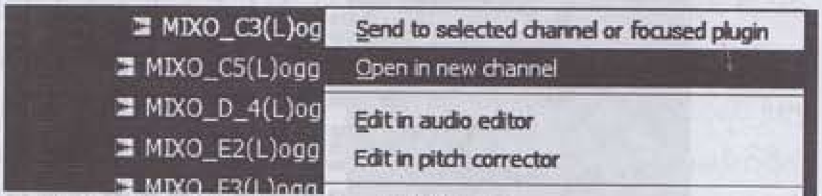
၁. browser မှာ အရုပွင့်နေတဲ့ Piano 2 folder ကို ပိတ်မယ်။

၂. Orchestral ဆိုတာကို ဖွင့်မယ်။ သူကနေ ထပ်ပွင့်လာတဲ့ထဲကမှ Strings ဆိုတဲ့ folder ကို ထပ် ဖွင့်မယ်။


Browser - Snap 1
Orchestral
Piano
Piano 1
Piano 2
Gz_A0ogg
Gz_A1ogg
Gz_A2ogg
Gz_A3ogg
Gz_A4ogg
Gz_A5ogg
Gz_A6ogg
Gz_A7ogg
Gz_C1ogg
Gz_C2ogg
Gz_C3ogg

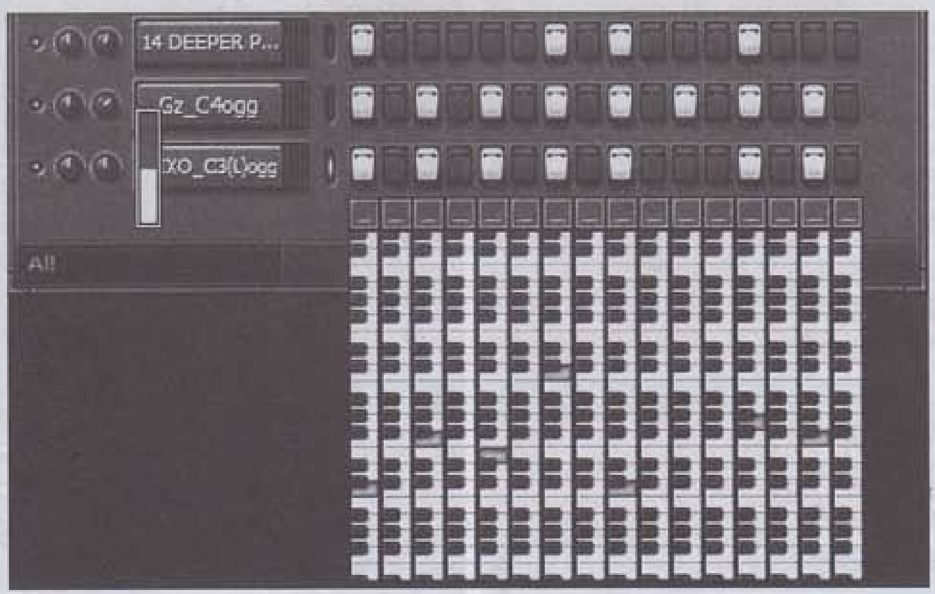

Browser - Snap 1
Drum Kit 07
Drum Kit 08
FX
Guitar
Bass
FL Studio Bass 01
FL Studio Bass 02
FLStudio Bass Finger
FLStudio Bass Pluck
Guitar
Legacy
Loops
Orchestral
Piano


Orchestral
Strings
MIXO_A_3(L)ogg
MIXO_C1(L)ogg
MIXO_C2(L)ogg
MIXO_C3(L)ogg
MIXO_C5(L)ogg
MIXO_D_4(L)ogg
MIXO_E2(L)ogg
MIXO_F3(L)ogg
MIXO_G4(L)ogg
MIXO_G_1(L)ogg
MIXO_G_2(L)ogg
Tenor Sax
Trombone


MIXO_C3(L)og
MIXO_C5(L)ogg
MIXO_D_4(L)og
MIXO_E2(L)ogg
MIXO_F3(L)ogg
Send to selected channel or focused plugin
Open in new channel
Edit in audio editor
Edit in pitch corrector

၃. MIXO_C3(L)ogg ဆိုတဲ့ အသံဖိုင်ကို ရွေးမယ်။ သူ့အပေါ်မှာ right-click လုပ်ပြီး ပေါ်လာတဲ့ pop-up menu ကနေ Open in new channel လုပ်လိုက်မယ်ဗျာ။

ပြီးရင် အောက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း melody assign လုပ်မယ်ဗျာ။ နောက်ပြီး ခု string channel ကို vloume လဲ တစ်ဝက်လောက် ချမယ်။ ပြီးရင် play မယ်။

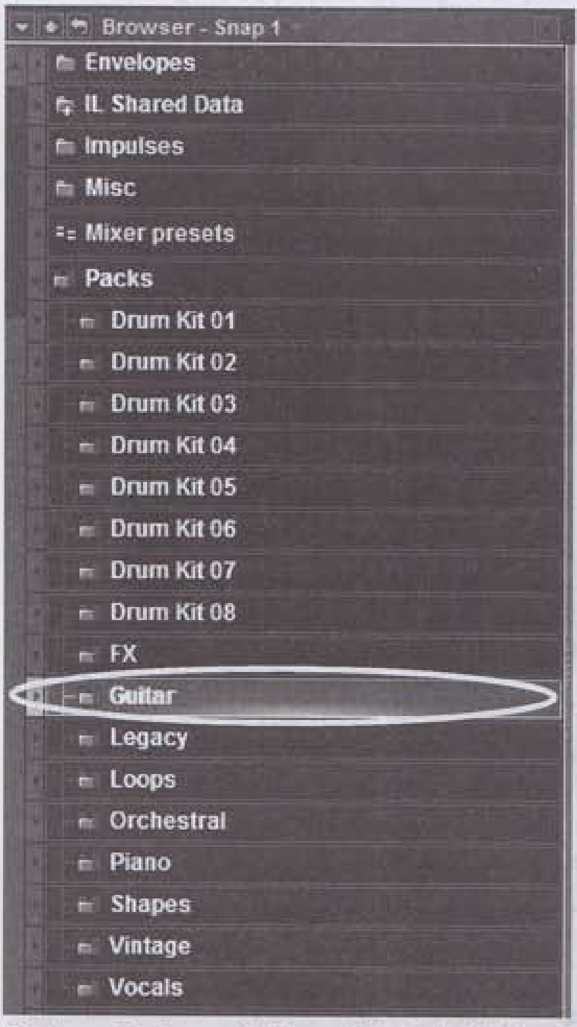


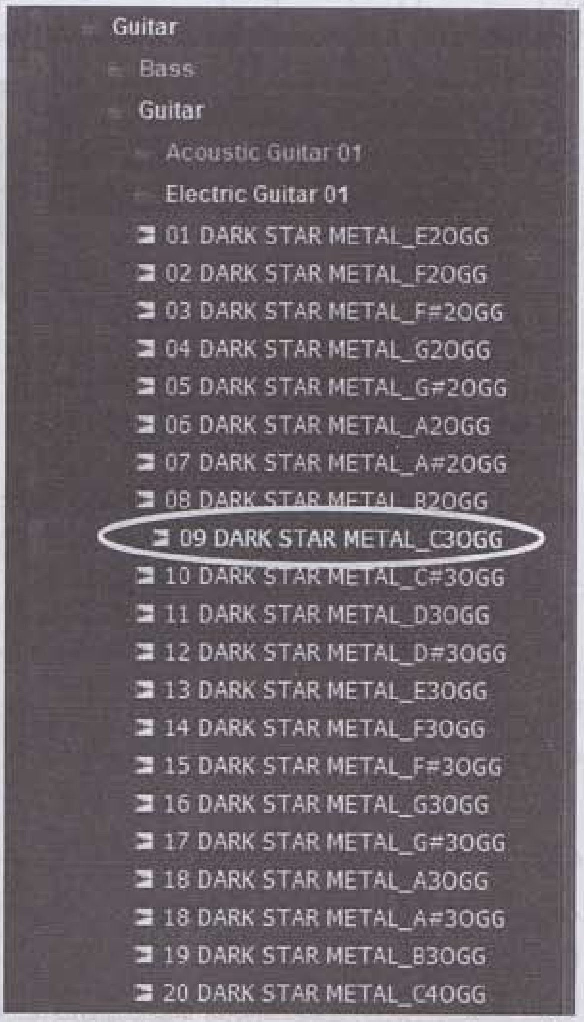
တီးလုံးလေးက တော်တော်ကို မိုက်လာပြီနော်။ သကြိန်မှာ အဲဒီလေးပဲ ထပ်ထပ်ကျော့ပြီး ပတ်ဖွင့်ထားရင်တောင် မချမ်းအောင် ခုန်နေလို့တော့ ရတဲ့ အနေအထားလောက် ဖြစ်လာပြီ။

ကဲ ကျွန်တော်တို့ ခု ဖြည့်လိုက်တဲ့ melody ကို note အဖြစ် ပြောင်းကြည့်ကြဦးစို့။ ဘယ်လို ဖြစ်မလဲ ဆိုတော့ / 14 31 10 54 / ဆိုပြီး ဖြစ်မှာပေါ့ဗျာ။ ဟ ဘယ်က သုညတစ်လုံးက အပိုပါလာသတုံး.. လို့ မေးရင်တော့ bar frame နဲ့ ပြောရမယ်ခင်ဗျ။

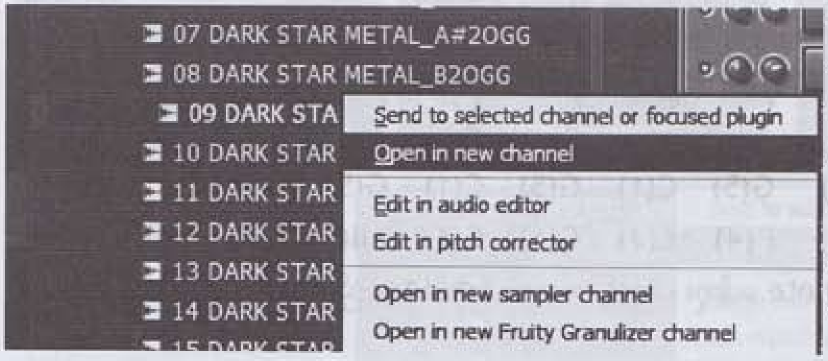
	/one	*and*	two	*and*	three	*and*	four	*and*	/
kick	ဒုံ			ဒုံ	ဒုံ				
snare			ထောက်				ထောက်		
hat	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	
bass	C			C	C		G		
Piano	C(1)	G(5)	C(1)	G(5)	C(1)	G(5)	F(4)	E(3)	
String	**C(1)**	**F(4)**	**E(3)**	**C(1)**	**C(1)**	**nil(0)**	**G(5)**	**F(4)**	

ဆိုတော့ 3and position မှာ note မပါဘူး မဟုတ်လား။ အဲလို note ထည့်မတီးပဲ လွှတ်မှန်း သိသာအောင် 0 သင်္ကေတ ထည့်ပြတာပါ။


Browser - Snap 1
Envelopes
IL Shared Data
Impulses
Misc
Mixer presets
Packs
Drum Kit 01
Drum Kit 02
Drum Kit 03
Drum Kit 04
Drum Kit 05
Drum Kit 06
Drum Kit 07
Drum Kit 08
FX
Guitar
Legacy
Loops
Orchestral
Piano
Shapes
Vintage
Vocals

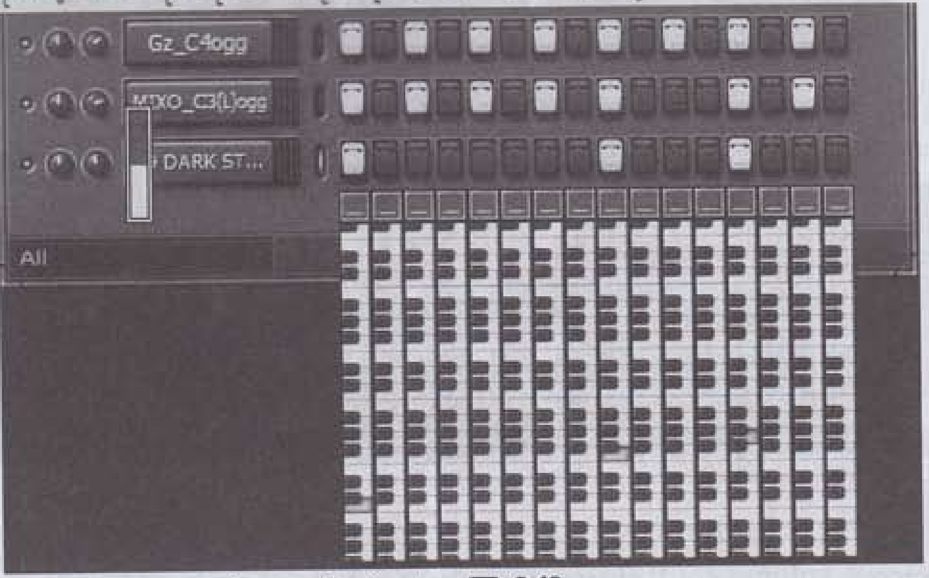

Guitar
Bass
Guitar
Acoustic Guitar 01
Electric Guitar 01
01 DARK STAR METAL_E2OGG
02 DARK STAR METAL_F2OGG
03 DARK STAR METAL_F#2OGG
04 DARK STAR METAL_G2OGG
05 DARK STAR METAL_G#2OGG
06 DARK STAR METAL_A2OGG
07 DARK STAR METAL_A#2OGG
08 DARK STAR METAL_B2OGG
09 DARK STAR METAL_C3OGG
10 DARK STAR METAL_C#3OGG
11 DARK STAR METAL_D3OGG
12 DARK STAR METAL_D#3OGG
13 DARK STAR METAL_E3OGG
14 DARK STAR METAL_F3OGG
15 DARK STAR METAL_F#3OGG
16 DARK STAR METAL_G3OGG
17 DARK STAR METAL_G#3OGG
18 DARK STAR METAL_A3OGG
18 DARK STAR METAL_A#3OGG
19 DARK STAR METAL_B3OGG
20 DARK STAR METAL_C4OGG

Packs > Guitar > Guitar > Electric Guitar 01 > 09 DARK STAR METAL_C3OGG ကို ယူမယ်။


07 DARK STAR METAL_A#2OGG
08 DARK STAR METAL_B2OGG
09 DARK STA
10 DARK STAR
11 DARK STAR
12 DARK STAR
13 DARK STAR
14 DARK STAR
Send to selected channel or focused plugin
Open in new channel
Edit in audio editor
Edit in pitch corrector
Open in new sampler channel
Open in new Fruity Granulizer channel

ထုံးစံအတိုင်း အဲဒီ audio file ပေါ်မှာ right click လုပ်ပြီး Open in new channel လုပ်လိုက်ရင် beat pattern window ပေါ်မှာ audio channel သစ်တစ်လိုင်း ပေါ်လာမှာပေါ့။

ပြီးရင် ခု ဖြည့်လိုက်တဲ့ ဂစ်တာလိုင်းကို အောက်ပုံအတိုင်း melody assign လုပ်၊ volume တဝက်လောက်ချမယ်။



-2 octave ချ ထားတာလေး သတိထားနော်။ ကဲ play ကြည့်ပါဦးဗျာ။

အခု ကျွန်တော်တို့ ဂစ်တာလိုင်းမှာ ထည့်လိုက်တဲ့ melody ကို note အနေနဲ့ ပြောရရင် / 1̣ _ 4̣ 5̣ / ဖြစ်မှာပေါ့။ 1st beat မှာ 1(C)၊ 2nd beat ကို လွှတ်တယ်။ 3rd beat မှာ 4(F)၊ 4th beat မှာ 5(G) ပေါ့။ သံစဉ်ကတော့ တော်တော့်ကို မိုက်နေပြီ။

၁၄.၂ လက်ဝဲ လက်ယာ အသံထွက်ခွဲခြင်း (Pan)

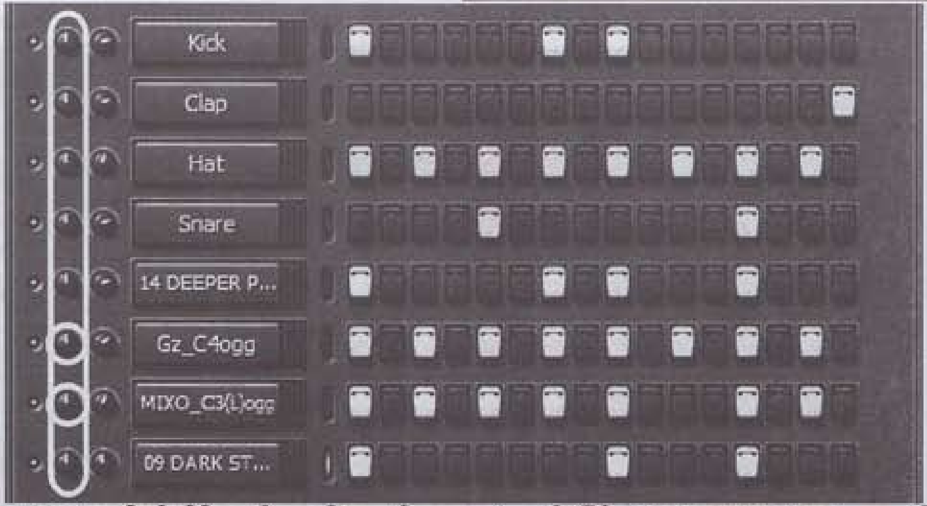
နဲနဲလေး ထပ် မွမ်းမံကြဦးစို့ဗျာ။

ခု ကျွန်တော်တို့ဖြည့်ထားတာ ရှေ့ထွက်သံစဉ်လိုင်းတင်ကို သုံးခု ရှိနေပြီ။ piano sequence ရယ် string sequence ရယ် guitar ရယ်လေ။ guitar ကတော့ ထားပါတော့။ chord ပဲ ခတ်ထည့်ထားတာမို့။ (chord ဆိုတာ ဘာလဲ ဆိုတာကို သီးခြား အခန်း တစ်ခန်း ခွဲပြီး ရှင်းလင်းပါ့မယ်)

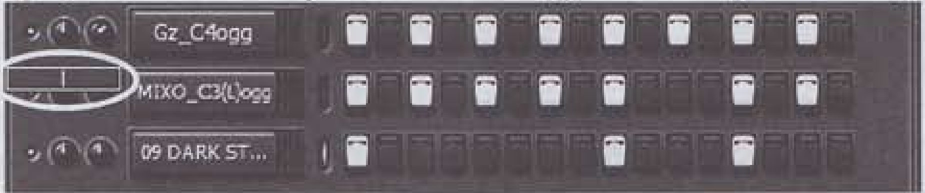
ဆိုတော့ beat pattern တစ်ခုလုံးအနေနဲ့တော့ အိုပါရဲ့။ ရှေ့ထွက်သံစဉ် နှစ်ခုဖြစ်တဲ့ piano နဲ့ string က တစ်ခုနဲ့ တစ်ခု ထပ်ပြီး ပျောက်နေတယ်။ ဘယ်အသံကိုမှ ရှင်းရှင်းလင်းလင်း သေသေချာချာ မကြားရသလို ဖြစ်နေတယ်ဗျ။

အဲဒီတော့ အသံထွက်တဲ့ speaker နှစ်ခု ရှိတဲ့အနက်မှာ piano သံကို လက်ဝဲဘက် speaker သက်သက်ကပဲ ထုတ်ပေးပြီး string သံကို ကျတော့ လက်ယာဘက် speaker သက်သက်ကပဲ ထုတ်ပေးအောင် လုပ်လို့ မရဘူးလား...။

ဟုတ်ကဲ့ ရပါတယ်ခင်ဗျ။ အဲဒါကို လက်ဝဲလက်ယာ အသံထွက်များခွဲခြားခြင်း (pan assigning) လို့ ခေါ်တာပါ။

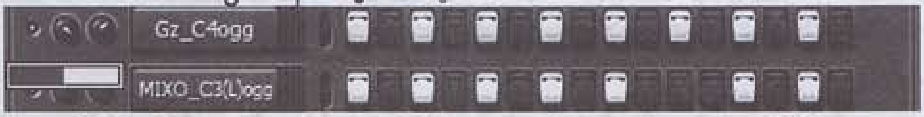

Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
Gz_C4ogg
MIXO_C3(L)ogg
09 DARK ST...

audio channel တစ်ခုစီတိုင်း အဖို့ လက်ဝဲလက်ယာအသံထွက်ခွဲခြင်း (Pan assigning) အတွက် control တွေကတော့ beat pattern window ရဲ့ လက်ဝဲဘက်စွန်းတလျှောက်မှာ ရှိတဲ့ mute/include selector မီးစိမ်းလေးတွေနဲ့ volume control ကြားက အပေါ်တည့်တည့်ကို အမှတ်တန်းနေတဲ့ ဘုလုံးလေးတွေပါ။ ကျွန်တော်တို့ အခု pan ခွဲမှာက piano လိုင်းရယ် string လိုင်းရယ်ကိုပါ။ ဒါကြောင့် ခု ပထမဆုံး piano channel လိုင်းရဲ့ pan control ပေါ်ကို mouse pointer ချပြီး click ထားလိုက်မယ်။ လက်ပြန်မလွှတ်ဘူး။

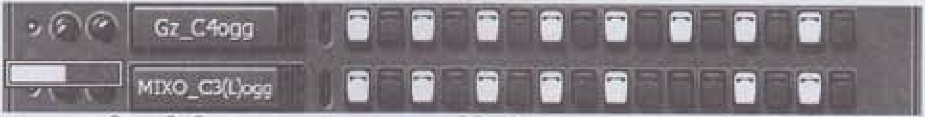

Gz_C4ogg
MIXO_C3(L)ogg
09 DARK ST...

mouse click ကို ဖိထားလိုက်ရင် ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း ကန့်လန့်ဖြတ်ပုံစံ ရှိတဲ့ pan panel လေး ပေါ်လာမှာပါ။

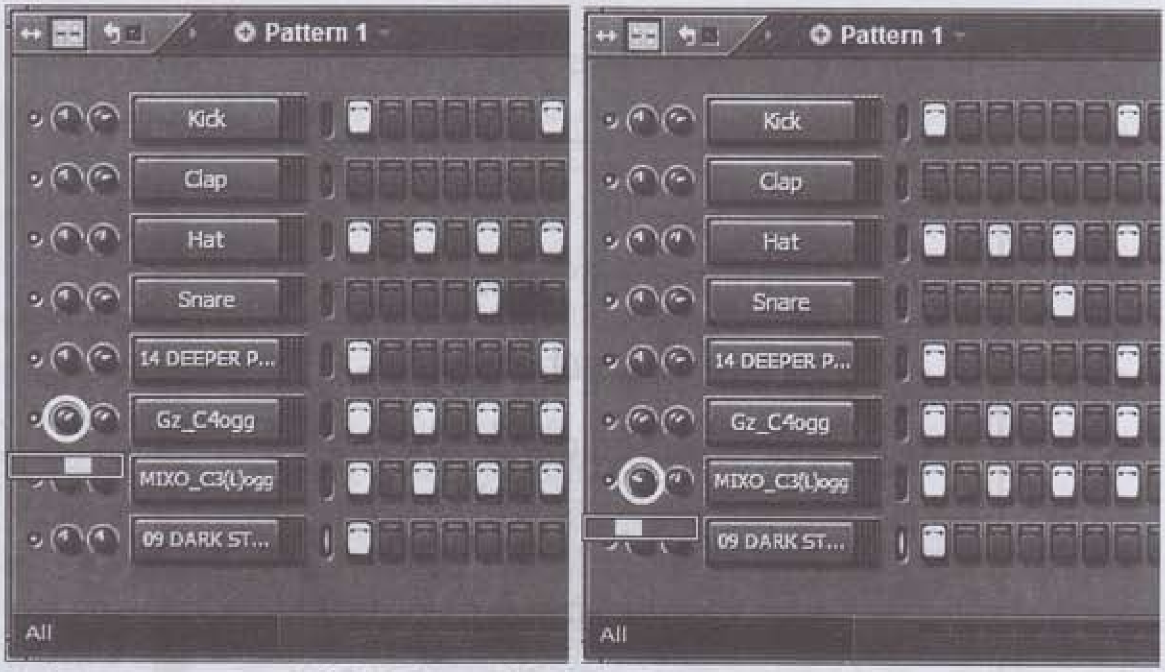
mouse click ကို ဖိလျက်နဲ့ mouse ကို အပေါ်ကို ရွှေ့တွန်းတင်ရင် (drag up လုပ်ရင်) right pan ပါ။ right pan ဆိုတာက အခု audio channel က ထွက်တဲ့ တီးလုံးသံဟာ **လက်ယာဘက် speaker** ကနေ ပို များများ ထွက်မယ်ပေါ့။ **အဆုံး တင်လိုက်ရင်** လက်ဝဲဘက် speaker က လုံးဝ မထွက်တော့ဘဲ **လက်ယာဘက် speaker သက်သက်ကဘဲ ထွက်နေတော့မယ်**ပေါ့။


Gz_C4ogg
MIXO_C3(L)ogg

mouse click ကို ဖိလျက်နဲ့ mouse ကို အောက်ကို ရွှေ့ဆွဲချရင် (drag down လုပ်ရင်) left pan ပါ။ left pan ဆိုတာက.. အစောက right pan နဲ့ ပြောင်းပြန်ပေါ့။ အခု audio channel က ထွက်တဲ့ တီးလုံးသံဟာ **လက်ဝဲဘက် speaker** ကနေ ပို များများ ထွက်မယ်ပေါ့။ **အဆုံး တင်လိုက်ရင်** လက်ယာဘက် speaker က လုံးဝ မထွက်တော့ဘဲ **လက်ဝဲဘက် speaker သက်သက်ကဘဲ ထွက်နေတော့မယ်**ပေါ့။


Gz_C4ogg
MIXO_C3(L)ogg

ဟုတ်ပြီဗျာ။ အခု ကျွန်တော်တို့ piano channel လိုင်းကို right pan တစ်ဝက်လောက် ထားလိုက်မယ်။ string channel လိုင်းကိုတော့ left pan တစ်ဝက်လောက် ထားလိုက်မယ်။ အောက်ပုံက အတိုင်းပေါ့။


Pattern 1
Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
Gz_C4ogg
MIXO_C3(L)ogg
09 DARK ST...
All
Pattern 1
Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
Gz_C4ogg
MIXO_C3(L)ogg
09 DARK ST...
All

အဲလို pan value တွေ ပြောင်းလိုက်ရင် ပုံမှာ ဝိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်း pan control ရဲ့ marker လေးတွေပါ နေရာပြောင်းသွားတာကို တွေ့ရမှာပါ။ piano channel ရဲ့ pan control marker က တစ်နာရီကို ပြနေတယ်။ ဒါဆိုရင် right pan တစ်ဝက် လို့သိနိုင်တာပေါ့။ string channel ရဲ့ pan control marker က ဆယ့်တစ်နာရီကို ပြနေတယ်။ ဒါဆိုရင် left pan တစ်ဝက်လို့ သိနိုင်တာပေါ့။

လှည့်ခလုပ်တွေရဲ့ set value နဲ့ ပတ်သက်လို့ နာရီလက်တံသဘောအတိုင်း အမှတ်အသားပြုတယ် ဆိုတာကတော့ စာမျက်နှာ (၇) မှာ wave limiter အကြောင်း ပြောကတည်းက သိခဲ့ကြပြီးသားပဲဗျာ။ နော်။
အိုခေ..။ ကျွန်တော်တို့ ခု play ကြည့်ရအောင်။

piano သံရော string သံရော ပို ရှင်းထွက်မလာဘူးလား။ အဲဒါဟာ pan ရဲ့ သဘောတရားပါဘဲခင်ဗျာ။ ဗီစီဒီ ကာရာအိုကေတွေမှာ L (mono) ထားလိုက်ရင် သီချင်းဆိုသံ ပျောက်တယ် ဆိုတာဟာ အဆိုသံဖိုင်ကို right pan (full) ပေးထားလို့ ဆိုတာ ခု စာရှုသူ ထိုးထွင်း သဘောပေါက်လောက်ရောပေါ့နော်။

ဂီတ...ကို
နည်းပညာသုံးတဲ့ တူရိယာတွေနဲ့
ဖန်တီးယူတဲ့အခါမှာ
တူရိယာအစစ်တို့ရဲ့သဘောကို သိရပါမယ်။

တူရိယာအစစ်တို့ရဲ့
အသံထွက်ပုံနဲ့ တီးခတ်ပုံအယူအဆကို
လေ့လာမှတ်သားစူးစမ်းမှု မရှိရင်
နားဝင်ချိုတဲ့ ဂီတ.. လုံးဝ ဖြစ်မလာနိုင်ပါဘူး။

အခန်း (၁၅)

စည်းချက်သစ်များ ဆင့်ပွားခြင်း (Beat Patterns Multiplizing)

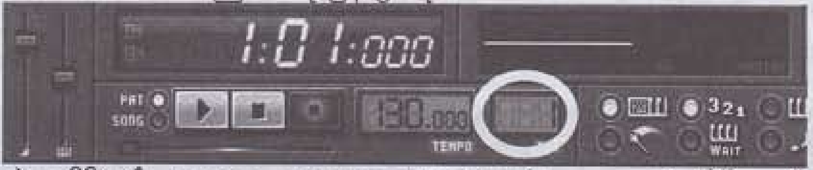
၁၅.၁ Audio Channel များကို တပြိုင်နက်စု၍ active ဖြစ်စေခြင်း၊ Pattern များပြောင်းခြင်း

အခုထိ လုပ်လာခဲ့လိုက်တာ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ beat pattern လေးလဲ တော်တော်လေးကို ဝေဝေဆာဆာ ဖြိုင်ဖြိုင်ဆိုင်ဆိုင်လေး ဖြစ်နေပြီနော်။ ဒါပေမယ့် သီချင်းတစ်ပုဒ်လုံးကို ဒီ beat pattern လေးတစ်ခုထဲနဲ့တော့လဲ ဘယ်ထားလို့ ဖြစ်မလဲဗျာ။ အဲဒီတော့ နောက်ထပ် beat pattern လေးတွေ ထပ် ဖြည့်ရဦးမှာပေါ့။

beat pattern ထပ်ဖြည့်မယ် ဆိုတော့ ဟိုး.. အစကနေ ခုထိ ကျွန်တော်တို့ တဆင့်ပြီး တဆင့် လုပ်ခဲ့ကြသလိုမျိုးသာ သီချင်းတစ်ပုဒ်မှာ ရှိသမျှ beat pattern တွေကို အကုန် လိုက် ရေးနေရရင် မတွေးရဲစရာပဲနော်။

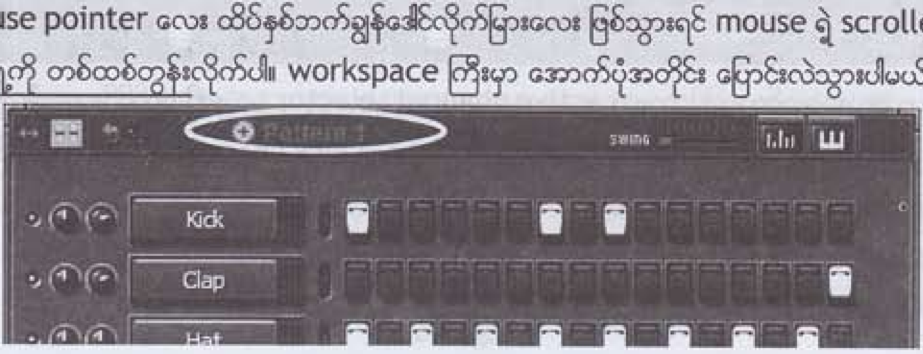
တကယ်က အဲလောက် မခက်ပါဘူးဗျာ။ စာစီစာရိုက် application တွေမှာ စာတစ်လုံးထဲ စာကြောင်းတစ်ကြောင်းထဲကိုပဲ ထပ်ကာ ထပ်ကာ သုံးမယ် ဆိုရင် မူရင်းစာလုံး/စာကြောင်းကို အရင် select ပေး၊ copy လုပ်၊ နောက် လိုချင်တဲ့ နေရာမှာ paste လုပ်ကြတယ် မဟုတ်လား။ Fruity Loop မှာလဲ အဲလို လုပ်လို့ ရပါတယ်ဗျာ။

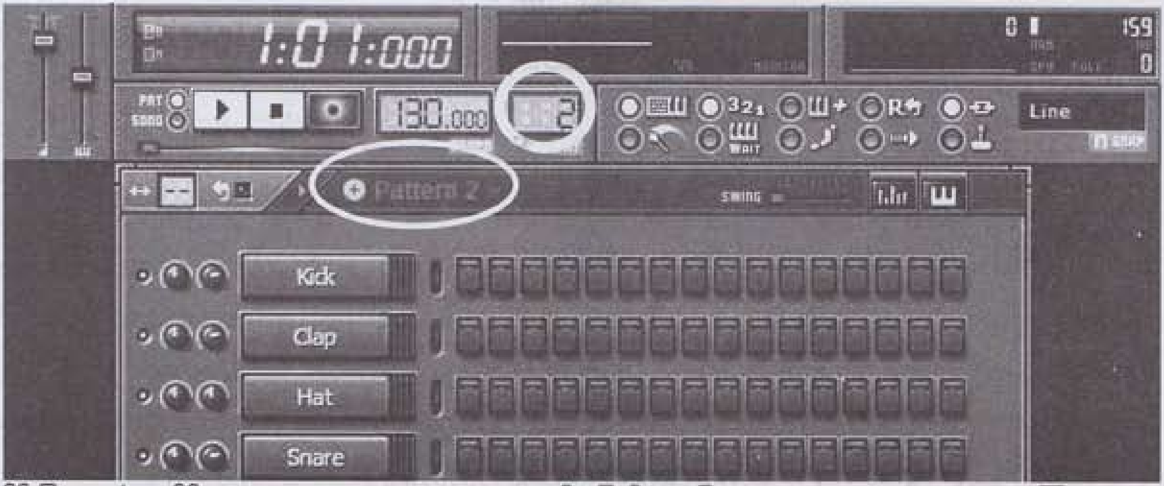
ကဲ ကျွန်တော်တို့ control panel ကြီးပေါ်ကို ပြန်သွားရအောင်။



ပုံမှာ ဝိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်းပေါ့။ tempo counter window ရဲ့ ဘေးမှာ 1 ဆိုပြီး ပေါ်နေတဲ့ counter window လေးတစ်ခု တွေ့တယ်ဟုတ်လား။ အဲဒီ counter window လေးကို pattern selector လို့ ခေါ်ပါတယ်။ အဲဒီလို pattern selector မှာ 1 ဖြစ်နေသလိုပဲ ကျွန်တော်တို့ တလျှောက်လုံး အလုပ်လုပ်လာခဲ့တဲ့ beat pattern window ရဲ့ အပေါ်ဆုံးတန်းလေးမှာလဲ အောက်ကအတိုင်း Pattern 1 ဆိုပြီး ဖြစ်နေတာကို တွေ့ရပါမယ်။ ဒါ ဘာလဲ ဆိုရင် ကျွန်တော်တို့ ခု စီနေတဲ့ beat pattern ဟာ အမှတ် ၁ လို့ အဓိပ္ပာယ်ရတာပေါ့ဗျာ။ အဲဒီ pattern selector လေးပေါ်မှာ mouse pointer သွားတင်လိုက်ရင် mouse pointer လေးက အပေါ်ထိပ်အောက်ထိပ်နှစ်ဘက်ချွန်မြားပုံစံလေး ဖြစ်သွားမယ်ခင်ဗျ။

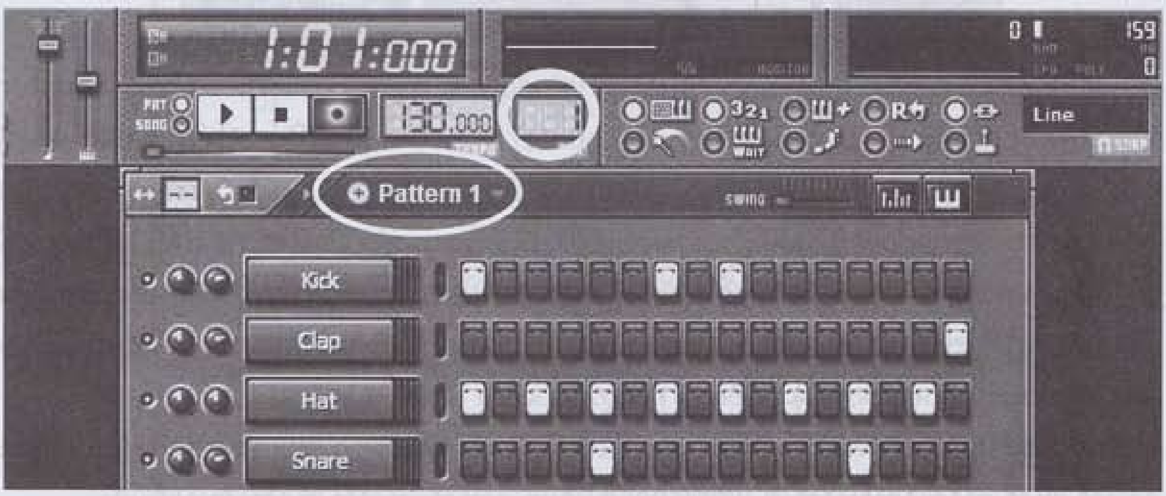
အဲလို mouse pointer လေး ထိပ်နှစ်ဘက်ချွန်ဒေါင်လိုက်မြားလေး ဖြစ်သွားရင် mouse ရဲ့ scroller wheel လေးကို ရှေ့ကို တစ်ထစ်တွန်းလိုက်ပါ။ workspace ကြီးမှာ အောက်ပုံအတိုင်း ပြောင်းလဲသွားပါမယ်။




1:01:000
159
0
PAT
SONG
130.000
2
Line
Pattern 2
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare

ပိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်း pattern selector မှာ 2 ဂဏန်းပြောင်းသွားပြီး၊ beat pattern window ကြီးကတော့ Pattern 2 ဆိုတဲ့ beat pattern window အလွတ်ကြီးတစ်ခုအဖြစ် ပြောင်းသွားပါလိမ့်မယ်၊

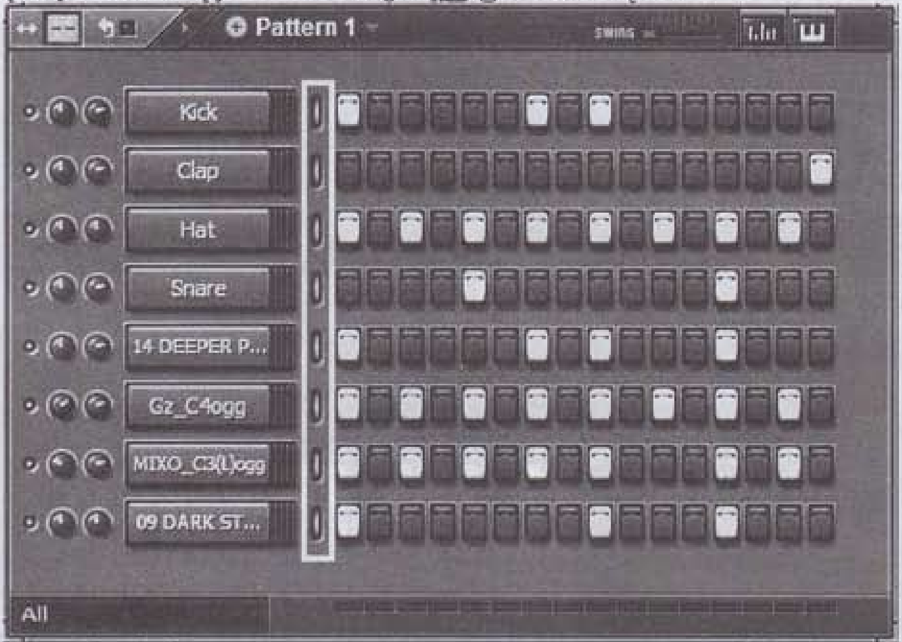
လုပ်ထားသမျှလေး ကုန်ပြီလားလို့ လန့်မသွားပါနဲ့နော်။ ခုနလိုပဲ pattern selector ပေါ်ကို mouse pointer ဖို့ ထိပ်ချွန်အောက်ချွန်ဖေါင်လိုက်မြားပုံလေး ဖြစ်သွားပြီ ဆိုရင် scroller wheel ကို နောက်ကို တစ်ထစ်ဆွဲချလိုက်ရင် အောက်ပုံကအတိုင်း မူလ ကျွန်တော်တို့ အလုပ်လုပ်ထားခဲ့တဲ့ Pattern 1 ကို ပြန်ရောက်သွားပါမယ်။


1:01:000
159
0
PAT
SONG
130.000
1
Line
Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare

ဟုတ်ပြီ။ ပုံမှာ လေးထောင့်ကွက်ပြထားတဲ့ active channel selector လေးကို မှတ်မိဦးမှာပေါ့။ အဲဒီ active channel selector လေးကို တချက် click ရင် သူ့ရဲ့လိုင်းဖြစ်တဲ့ kick channel ဟာ active ဖြစ်သွားမယ်။ ဒါ သိပြီးသားပါနော်။ အခုက double-click လုပ်မှာခင်ဗျ။

တစ်ဖက်ကပုံမှာ လေးထောင့်ကွက်ပြထားတဲ့ channel selector လေးကို ကျွန်တော်တို့ ခု double-click လုပ်လိုက်မယ်ဗျာ။

အဲလို လုပ်လိုက်ရင် အောက်ကပုံမှာ လေးထောင့်ကွက်ရှည် ပြထားတဲ့ အတိုင်း...


Pattern 1
SWING
Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
Gz_C4ogg
MIXO_C3(U)ogg
09 DARK ST...
All

Pattern 1 မှာ ကျွန်တော်တို့ သုံးထားခဲ့သမျှ audio channel တွေအားလုံး active ဖြစ်သွားတာကို တွေ့ရပါမယ်။ ပုံမှာပြထားတဲ့အတိုင်း

ရှိသမျှ audio တွေအားလုံး active ဖြစ်သွားတာ သေချာပြီ ဆိုရင် ကျွန်တော်တို့ ကီးဘုတ်ရဲ့ Ctrl ခလုပ်ကို ဖိထားပြီး C ခလုပ်ကို တချက်နှိပ်လိုက်မယ်။ ကွန်ပျူတာသမားတွေစကားနဲ့ ဆိုရင်တော့ Ctrl + C ပေါ့။

ဒါဆိုရင် ခု ဒီ beat pattern က ပြုပြင်ပြောင်းလဲမှု မှန်သမျှကို ကျွန်တော်တို့ copy ယူလိုက်ပြီ။

ပြီးရင် pattern selector counter လေးပေါ်မှာ mouse pointer ချပြီး scroller wheel ကို ရှေ့ကို တစ်ထစ် တွန်းလိုက်မယ်။

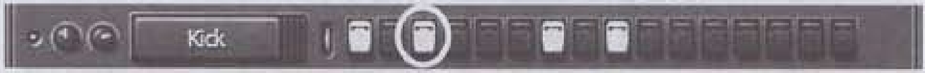
pattern selector counter မှာ 2 ဆိုတာလေး ပေါ်လာရင် ကျွန်တော်တို့ ကီးဘုတ်ရဲ့ Ctrl ခလုပ်ကို ဖိထားပြီး V ခလုပ်ကို တချက်နှိပ်လိုက်မယ်။ ကွန်ပျူတာသမားတွေစကားနဲ့ ဆိုရင်တော့ Ctrl + V ပေါ့။

ဒါဆိုရင် pattern 1 က ပြုပြင်ပြောင်းလဲခဲ့တာ မှန်သမျှကို Pattern 2 မှာ ပြန် paste လိုက်ပါပြီ။

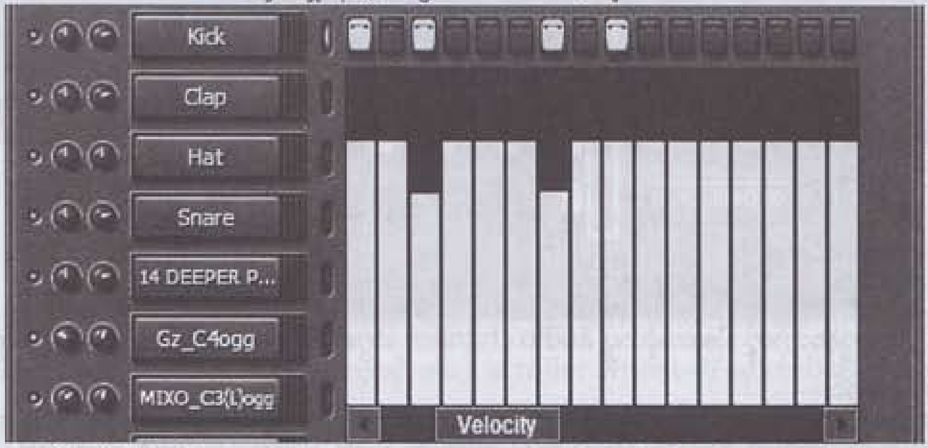
အသစ်ခေါ်လိုက်တဲ့ beat pattern 2 ဟာ အရင်ဖန်တီးခဲ့တဲ့ beat pattern 1 အတိုင်း ထပ်တူ ဖြစ်သွားပြီ။

သီချင်းတစ်ပုဒ်မှာ beat pattern တွေဟာ တစ်ခုနဲ့ တစ်ခု ယောင်ယောင်လေးပဲ ကွဲတာပါ။ ဒါကြောင့် ကျွန်တော်တို့ Pattern 2 ကိုလဲ Pattern 1 နဲ့ မယိုးမစွဲလေးပဲ ဖန်တီးရမှာပေါ့ဗျာ။ အဲဒီတော့ Pattern 2 ကို အသစ် ဖန်တီး မနေတော့ပဲ Pattern 1 ကိုပဲ နဲနဲလေး မွမ်းမံလိုက်တော့မှာပေါ့ဗျာ။ အခု Pattern 2 ကို ပြင်တော့မယ်။

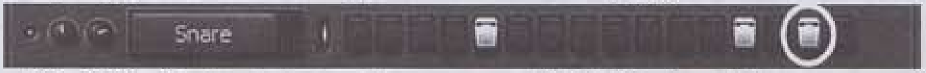
အရင်ဆုံး kick လိုင်းကို ပြင်မယ်။ 1and slot မှာ kick note တစ်လုံး ဖြည့်မယ်။



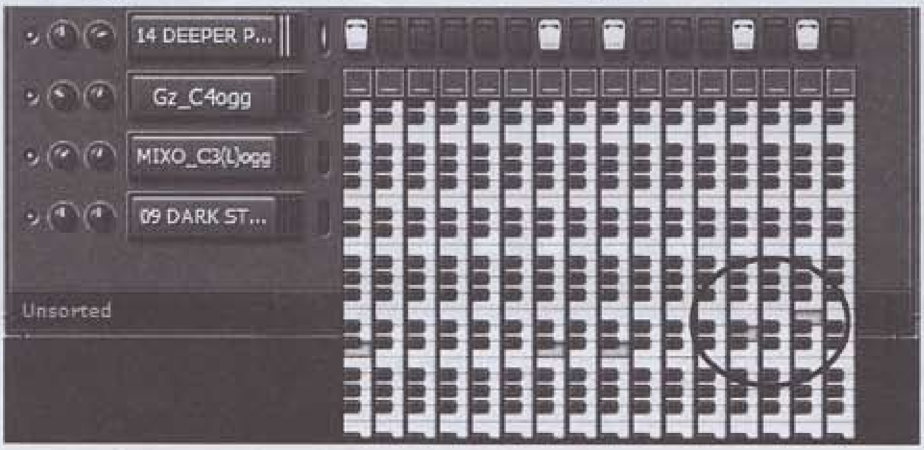
အဲဒီ kick note ဟာ off beat မှာ ရှိနေတဲ့အတွက် velocity ချမယ်။


Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
Gz_C4ogg
MIXO_C3(L)ogg
Velocity

ပြီးရင် snare လိုင်းကို ပြင်မယ်။ 4and slot မှာ snare note တစ်လုံး ဖြည့်မယ်။ humanize မလုပ်တော့ဘူး။

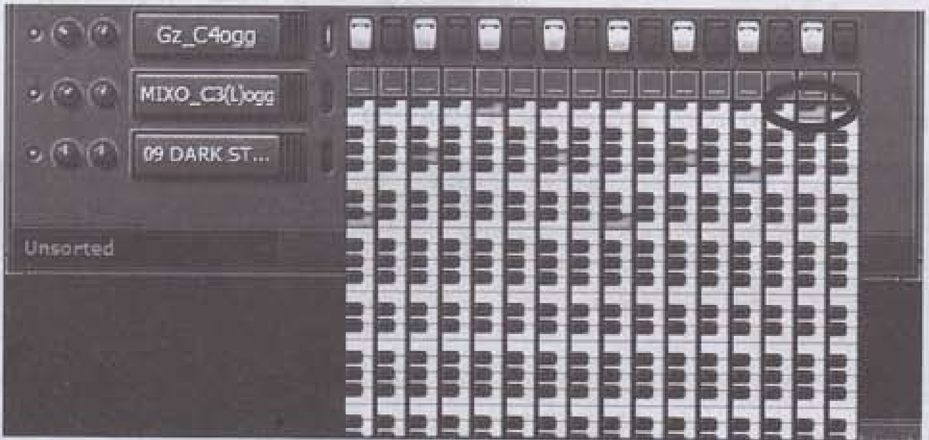


ပြီးရင် bass လိုင်းကိုပြင်မယ်။ 4and slot မှာ bass note တစ်လုံးဖြည့်မယ်။ 4th beat note ကိုပါ ပြင်မယ်။

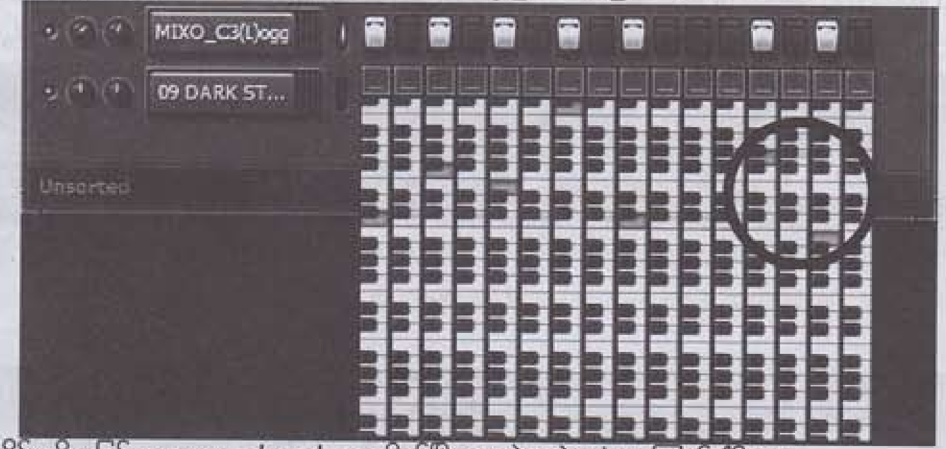

14 DEEPER P...
Gz_C4ogg
MIXO_C3(L)ogg
09 DARK ST...
Unsorted

bass note က ဘယ်လိုလဲ ဆိုတော့ ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း /1̥ 01̥ 1̥ 2̥3̥/ ပေါ့။

ပြီးရင် piano လိုင်းကိုပြင်မယ်။ 4and note ကို ပြင်မယ်။ ပြင်မယ့် note က /15 15̊ 15 41̊/ ပေါ့။


Gz_C4ogg
MIXO_C3(L)ogg
09 DARK ST...
Unsorted

ပြီးရင် string လိုင်းကိုပြင်မယ်။ 4th နဲ့ 4and note ကို ပြင်မယ်။ ပြင်မယ့် note က /14 31̊ 10 57̥/ ပေါ့။


MIXO_C3(L)ogg
09 DARK ST...
Unsorted

guitar လိုင်းကို မပြင်တော့ဘူး။ chord က ကိုက်ပြီးသားပဲ။ ကဲ play ကြည့်ပါဦးဗျာ။

သူ့ရဲ့ bar frame က

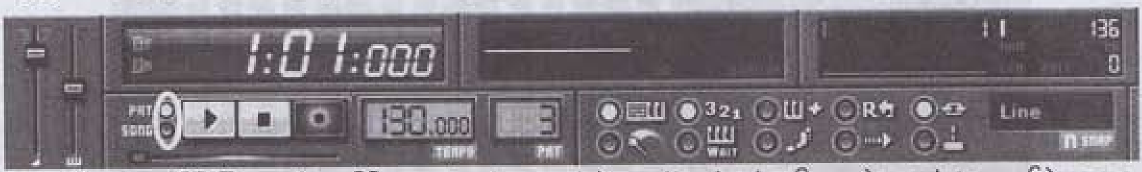
	/one	*and*	two	*and*	three	*and*	four	*and*	/
kick	ဒုံ	ဒုံ		ဒုံ	ဒုံ				
snare			ထောက်				ထောက်		
hat	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	ချပ်	
bass	C(1)			C(1)	C(1)		D(2)	E(3)	
Piano	C(1)	G(5)	C(1̊)	G(5)	C(1)	G(5)	F(4)	C(1̊)	
String	C(1)	F(4)	E(3)	C(1̊)	C(1)	nil(0)	G(5)	B(7̥)	

ဆိုပြီး ဖြစ်မှာပေါ့။

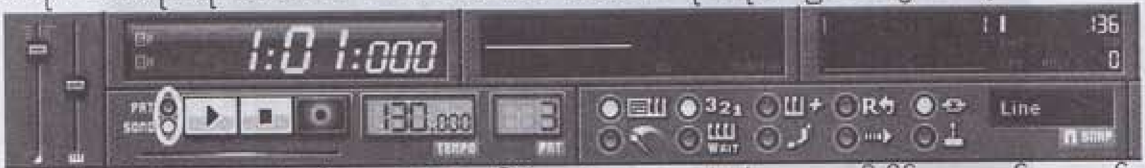
အခု bar frame ကို beat pattern နဲ့ တစ်လုံးချင်း တစ်လိုင်းချင်း လိုက်တိုက်ကြည့်ပါနော်။ အရေးကြီးလို့ပါ။

ခုန spacebar ပုတ်ပြီး play ကြည့်တော့ pattern 2 ရဲ့ beat ကို ကြားရမှာပေါ့။ pattern selector မှာ 2 ဖြစ်နေတာကို။ အဲဒီ Pattern 1 နဲ့ Pattern 2 ကို တပေါင်းတစည်းထဲ ကြားချင်ရင် ဘယ်လို လုပ်မလဲတဲ့။

၁၅.၂ **စည်းချက်များအတွဲလိုက် အသံထုတ်ခြင်း** (playing SONG mode)



အထက်က ပုံမှာ ဝိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်း control panel ရဲ့ audio deck ဧရိယာထဲက play ခလုပ်ရဲ့ဘေးမှာ PART နဲ့ SONG ရယ်လို့ selector switch လေးတစ်တွဲ ပါပါတယ်။ အမြဲတမ်း အနေအထားအရ ဆိုရင် PART မှာ on ဖြစ်နေတာပေါ့။ on ဖြစ်နေကြောင်းကို လိမ္မော်ရောင်မီးလုံးလေး လင်းနေခြင်းအားဖြင့် သိနိုင်ပါတယ်။ ကဲ SONG ဆိုတဲ့ စာတမ်းရှိတဲ့ (ခု လောလောဆယ် မှိန်နေတဲ့) selector switch လေးကို click လိုက်မယ်ဗျာ။ အဲလို click လိုက်ရင် selector switch လေးဟာ အောက်က ပုံအတိုင်း ပြောင်းလဲသွားပါလိမ့်မယ်။



ဘယ်လို ပြောင်းလဲသွားသလဲ ဆိုတော့ SONG ဆိုတဲ့ selector switch လေးက မီးစိမ်းလေး လင်းသွားမယ်။ PART selector switch က မှိန်သွားမယ်။ ဆိုလိုတာကတော့ဗျာ..

beat pattern တွေကို play တဲ့အခါမှာ PART mode နဲ့ SONG mode ရယ်လို့ ရှိပါတယ်။ PART mode on နေရင် လိမ္မော်ရောင်မီး လင်းနေပြီးတော့၊ SONG mode on နေရင်တော့ အစိမ်းရောင်မီး လင်းနေပါတယ်။ PART mode နဲ့ SONG mode ကို control panel ပေါ်ရှိ audio deck က play ခလုပ်ရဲ့ ဘေးမှာ ပြောင်းလို့ ရပါတယ်။

အဲဒီတော့ အခု ကျွန်တော်တို့ SONG mode ကို ON လိုက်ပါမယ်။ (မီးလုံးလေး စိမ်းသွားရမယ်။) ကဲ ပြီးရင် play ကြည့်မယ်။

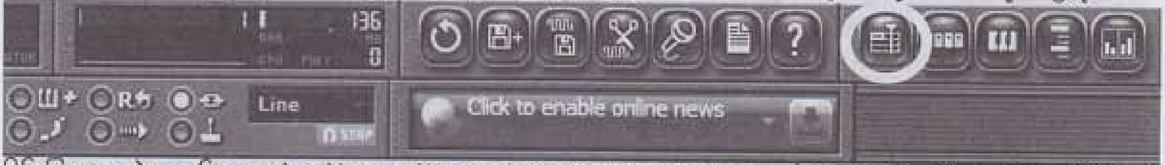
ဘာသံကြားရလဲ..။ ဘာသံမှ မကြားရဘူးနော်။ selector switch တွေ၊ play/stop ခလုပ်တွေပေါ်က Digital Timer မှာသာ ဂဏန်းတွေ ပြေးနေမယ်။ ကဲ spacebar တချက် ပြန်ပုတ်ပြီး stop ထားလိုက်ပါဦး။ ဘာဖြစ်လို့ အသံမကြားရသလဲ။ ဘယ်ကြားရမလဲဗျာ။ ကျွန်တော်တို့ song မှ မစီရသေးတာ။

အခန်း (၁၆)

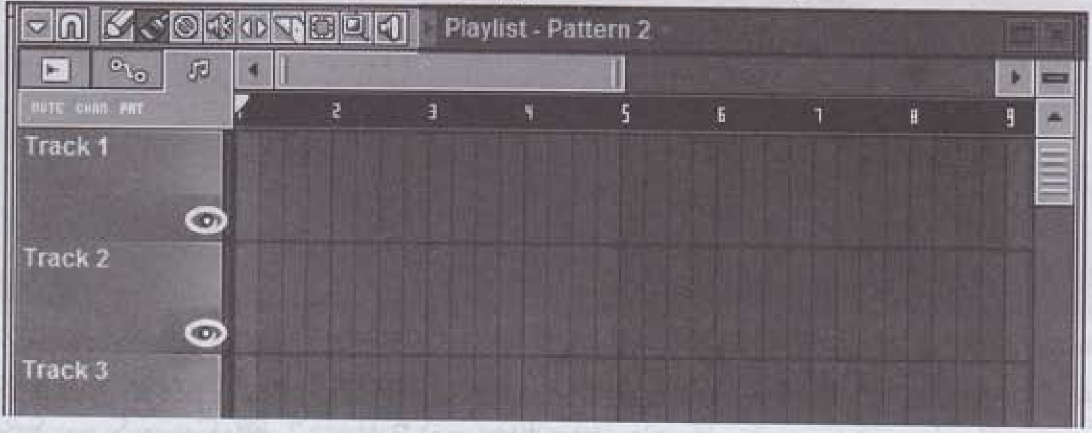
သံစဉ်တန်းတစ်ခုအဖြစ် ပေါင်းစပ်နေရာချခြင်း နှင့် သိမ်းဆည်းခြင်း

ကဲ.. အခု ကျွန်တော်တို့ ရေးခဲ့တဲ့ beat pattern နှစ်ခုကို တွဲပြီး စီရအောင်။

control panel ကြီးရဲ့ လက်ယာစွန်းကို တချက်ကြည့်ပါဦးဗျာ။ အထက်ထောင့်မှာ ခလုပ်လေးငါးခု တွေ့ရပါမယ်။


136
Line
Click to enable online news

ဝိုင်းပြထားတဲ့ခလုပ်က playlist editor show/hide button ပါဘဲ။ တစ်ချက် click လိုက်ရင် အောက်ကပုံအတိုင်း playlist editor ပေါ်လာပါမယ်။ playlist editor ပေါ်နေတဲ့ အနေအထားမှာ နောက်တစ်ချက်ထပ် click လိုက်ရင်တော့ ပျောက်သွားမယ်ပေါ့။ သူ့ရဲ့ shortcut key ကတော့ F5 ပါ။


Playlist - Pattern 2
MUTE CHAN PAT
2
3
4
5
6
7
8
9
Track 1
Track 2
Track 3

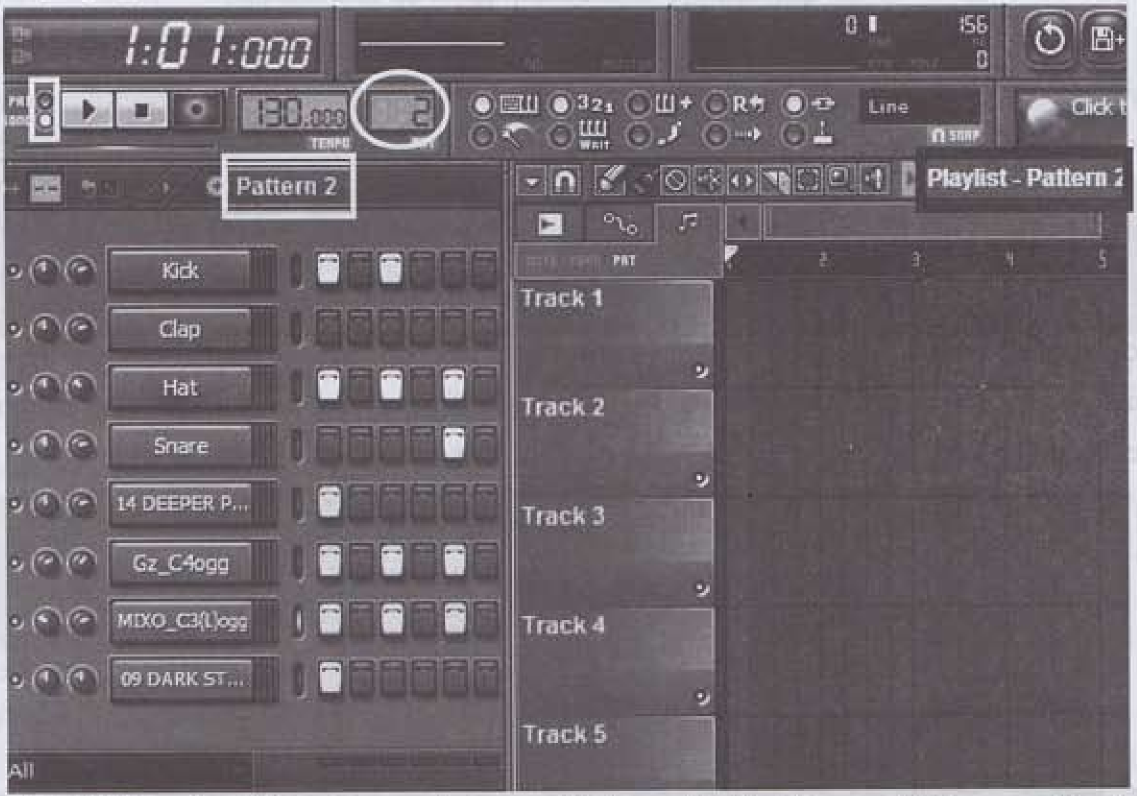
၁၆.၁ playlist editor ၏ ဝိသေသများ

ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း playlist editor ထဲမှာ အလျားလိုက် Track တွေရှိနေပြီး ထောင်လိုက်က 1 2 3 4 ဂဏန်းစဉ်တွေ ရှိပါတယ်။ အဲဒီ ဂဏန်းတွေက Bar အမှတ်စဉ်တွေပါ။ ဂဏန်းတစ်ခုနဲ့ တစ်ခုကြား နေရာလပ်ကို လေးပိုင်းစီထပ်ပိုင်းထားတာကိုလဲ တွေ့နိုင်ပါတယ်။ 4/4 timing မို့ တစ်ဘားကိုလေးဘိစီ ပိုင်းပြထားတာပါ။

နောက်ပြီး Track line တွေပေါ်ကို mouse pointer ရွှေ့လိုက်ရင် mouse pointer လေးဟာ စုတ်တံလေး အဖြစ် ပြောင်းသွားတာကိုလဲ တွေ့ရပါမယ်။

ဒီ့အပြင် ပုံမှာ ဝိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်း Track တစ်ခုချင်းစီရဲ့ Track name display တိုး လက်ယာအောက်ထောင့်မှာ မီးလုံးစိမ်းလေးတွေကိုလဲ တွေ့နိုင်ပါတယ်။ ဒီမီးလုံးစိမ်းလေးတွေက Track audio Mute/Include selector ဆိုတာ စာရှုသူရိပ်မိပြီး ဖြစ်လောက်ပါပြီ။ စာမျက်နှာ (၆၇) ကတည်းက ကျွန်တော်တို့ ဆွေးနွေးခဲ့ကြပြီပဲနော်။

ကဲ အခု ကျွန်တော်တို့ workspace ကြီးတစ်ခုလုံးကို ပြန်ကြည့်ရအောင်။ ပုံအနေနဲ့တော့ ကျွန်တော် အရေးကြီးတဲ့ အပိုင်းကိုပဲ ပြပါ့မယ်။

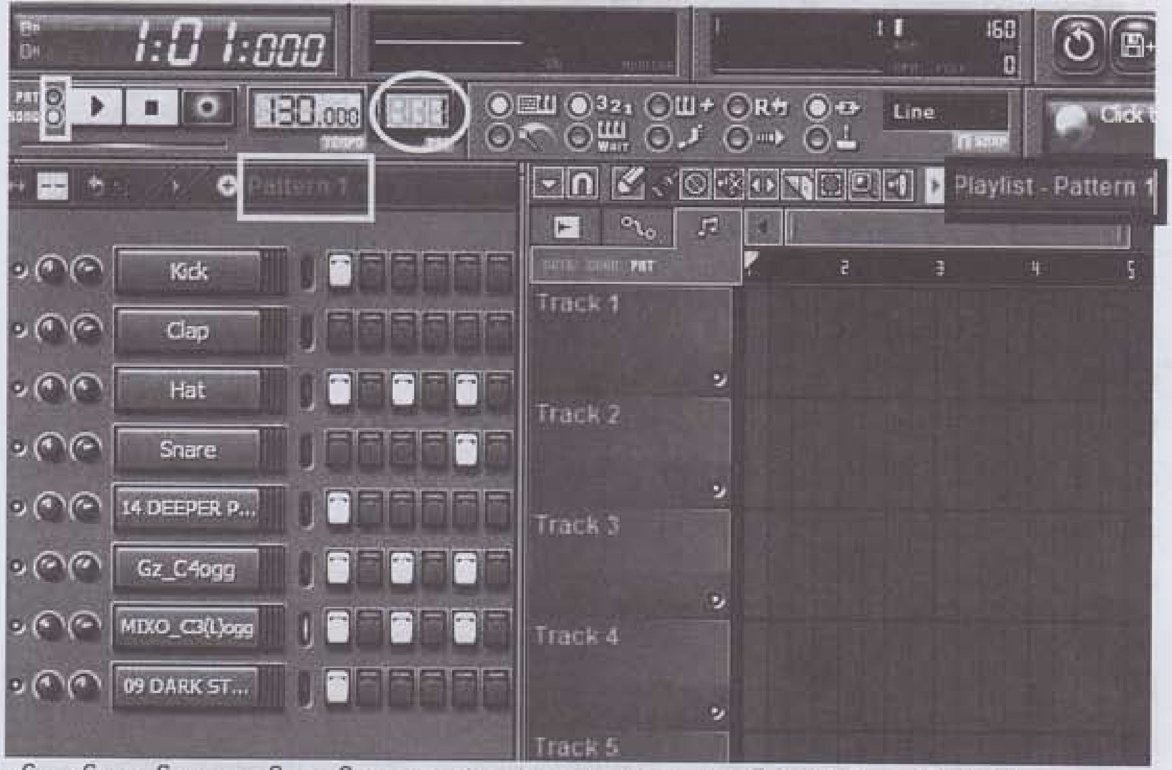

1:01:000
130.000
TEMPO
2
Line
SNAP
Pattern 2
Playlist - Pattern 2
Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
Gz_C4ogg
MIXO_C3(L)ogg
09 DARK ST...
Track 1
Track 2
Track 3
Track 4
Track 5
All

အဖြူနဲ့ ဝိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်း pattern selector မှာ 2 ဖြစ်နေတယ်။ ဒါကြောင့် အလျားလိုက် လေးထောင့်ကွက် အဖြူ ပြထားတဲ့အတိုင်း beat pattern window မှာလဲ Pattern 2 လို့ ပြနေတယ်။ အလျားလိုက် လေးထောင့်ကွက် အနက် ပြထားတဲ့အတိုင်း playlist editor မှာလဲ Pattern 2 ဆိုပြီး ပြနေတယ်။ ထောင်လိုက် လေးထောင့်ကွက် အဖြူ ပြထားတဲ့အတိုင်း play mode selector မှာ မီးစိမ်းနေပြီး SONG mode ဝင်နေတယ်။

၁. pattern selector
၂. beat pattern window title
၃. playlist editor title
၄. play mode

ဒီအချက် လေးချက်တာ playlist editor ကို ဖွင့်လိုက်တိုင်းမှာ မဝစ်မဖြစ် စစ်ကို စစ်ရမယ့် အချက် လေးချက်ပါ။ ဘာလို့လဲ ဆိုရင် ကျွန်တော်တို့ ရှေ့က ဆွေးနွေးရင်းနဲ့ တည်ဆောက်ခဲ့တဲ့ beat pattern တွေကို အခု playlist editor ထဲမှာ တွဲစီထည့်သွင်းတော့မှာ ဖြစ်လို့ပါ။ အဲဒီလို playlist တစ်ခုအဖြစ် ဖန်တီးတဲ့အခါကျတော့ စနစ်တကျမရှိရင် အကုန်ရှုပ်ကုန်ပြီး ဘာတွေဘယ်နားရောက်လို့ ဘယ်လိုဖြစ်ကုန်မှန်းမသိ ဖြစ်သွားတတ်ပါတယ်။

အခု ကျွန်တော်တို့ရဲ့ workspace ကြီးမှာ pattern 2 က active ဖြစ်နေတယ်။ စ စီရမှာက pattern 1 က စ စီရမှာလေ။ ဆိုတော့ channel selector ပေါ်မှာ mouse pointer ထားလို့ scroller wheel လေး တစ်ထစ် နောက်ဆွဲပြီး pattern 1 ကို ပြန်ခေါ်ရမှာပေါ့။ အောက်ပုံကို ကြည့်ပါ။


1:01:000
160
0
130.000
TEMPO
Line
Click
Pattern 1
Playlist - Pattern 1
Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
Gz_C4ogg
MIXO_C3(L)ogg
09 DARK ST...
Track 1
Track 2
Track 3
Track 4
Track 5
2
3
4
5

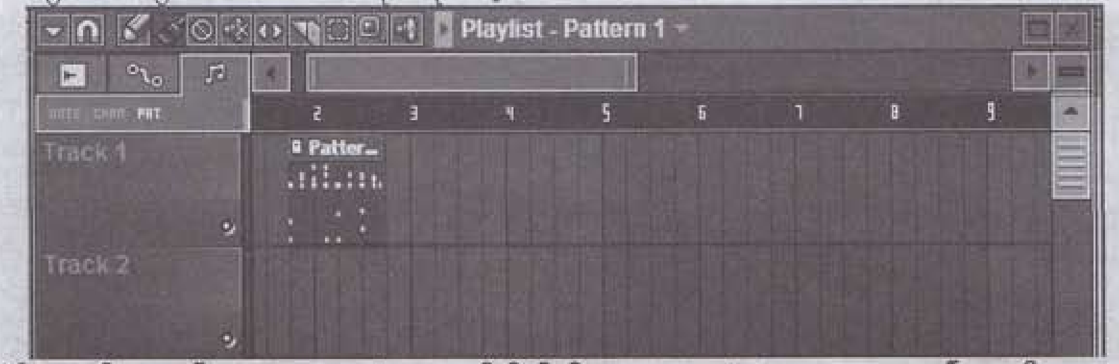
စစ်ရမယ့်အချက် လေးချက်အနက် ၁ ၂ ၃ သုံးခုလုံးက Pattern 1 အဖြစ် ပြောင်းသွားပြီ။ နံပါတ် ၄ ကတော့ အပြောင်းအလဲ မရှိဘူး။ ဒါဆိုရင် ကျွန်တော်တို့ playlist editor ပေါ်မှာ beat pattern ကို နေရာချလို့ ရပြီ။ လက်ရှိ အနေအထားနဲ့ နေရာချလိုက်တော့မှသာ Bar အမှတ် 1 မှာ pattern 1 ဝင်သွားမှာပါ။ အစောက အနေအထားကြီးနဲ့ ဆိုရင် Bar အမှတ် 1 မှာ pattern 2 ကြီးဝင်သွားမှာပေါ့။ pattern 2 က Bar အမှတ် 2 ကျမှ လာရမှာလေ။ အဓိကအချက်လေးချက်ကို အမြဲ စစ်ပါလို့ ရှေ့စာမျက်နှာမှာ ပြောခဲ့တာ ဒါလေးတွေကြောင့်ပါခင်ဗျာ။

၁၆.၂ playlist editor **ပေါ်တွင်** beat pattern **များ နေရာချခြင်း**

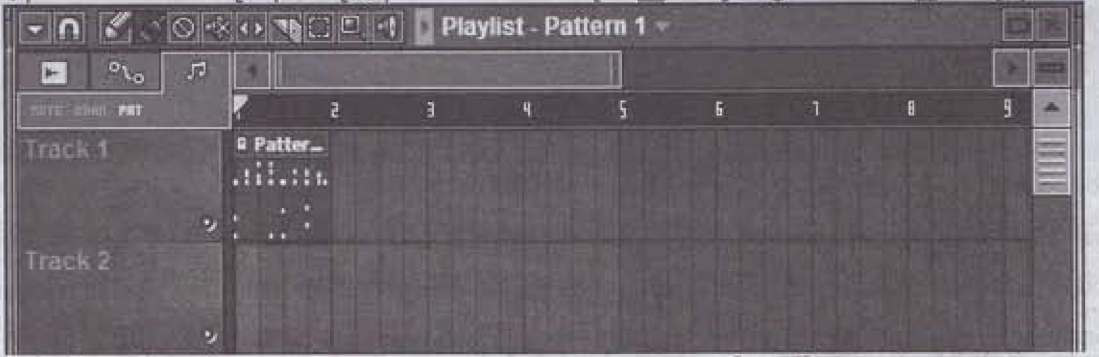
ဟုတ်ပြီ။ workspace ကြီးပေါ်မှာ အခုလိုမျိုး ကိုယ်လိုချင်တဲ့ beat pattern က active ဖြစ်သွားတာ သေချာပြီ ဆိုရင် ကျွန်တော်တို့ အဲဒီ beat pattern ကို playlist editor ပေါ်မှာ နေရာချတော့မယ်။

နေရာချတော့မယ် ဆိုတော့ track တွေက အများကြီး။ ဘယ် track ပေါ်မှာ နေရာချမှာလဲတဲ့။ ဟုတ်ကဲ့။ လောလောဆယ် ကျွန်တော်တို့ Track 1 တစ်ခုထဲကိုပဲ သုံးပါမယ်။ track တွေအများကြီးကို ကိုင်တွယ်တဲ့ multiple track handling ဆိုင်ရာ သဘောတွေကိုတော့ အခန်း (၁၉) စာမျက်နှာ (၁၀၃) မှာ တွေ့ပါလိမ့်မယ်။

အဲဒီတော့ mouse pointer လေးကို Track 1 လမ်းကြောင်းကြီးပေါ်မှာ တင်လိုက်ပါ။ mouse pointer လေးက စုတ်တံပုံလေး ဖြစ်သွားမယ်။ တစ်ချက် click လိုက်ပါ။ Track 1 လမ်းကြောင်းကြီးပေါ်မှာ အကွက်လေး တစ်ကွက် ထင်သွားမယ်။ အောက်က ပုံအတိုင်းပေါ့။

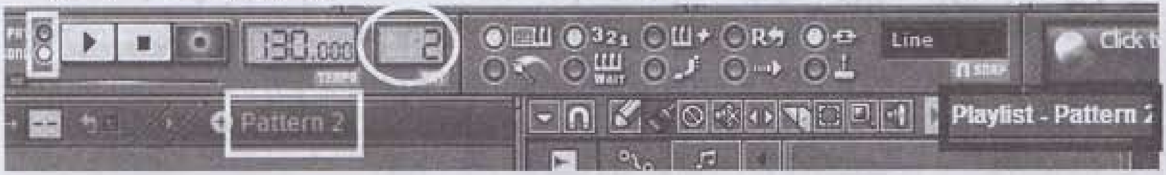

Playlist - Pattern 1
2
3
4
5
6
7
8
9
Track 1
Patter...
Track 2

အဲဒီအကွက်လေးပေါ်မှာ mouse pointer တင်လိုက်ရင် mouse pointer လေးက အပေါ်အောက်ရှေ့နောက် four-directional pointer လေးအဖြစ် ပြောင်းသွားမယ်။ ကဲ အခု ကျွန်တော်တို့ Track 1 ပေါ်မှာ ရမ်းသမ်း click လိုက်တာက နေရာမကိုက်ဘူး ဖြစ်နေပြီ။ အဲဒီတော့ ခုနလို four directional pointer ဖြစ်နေတဲ့ အနေအထားမှာ drag to left လုပ်ရမယ်။ ဘယ်အထိ drag to left လုပ်ရမလဲ ဆိုရင် အဲဒီအကွက်ကလေး 1 ဆိုတဲ့နံပါတ် အောက်က လိုင်းနဲ့ 2 ဆိုတဲ့နံပါတ် အောက်က လိုင်း ကြားထဲမှာ ကွက်တိ ဝင်သည်ထိ ဆွဲရမယ်။


Playlist - Pattern 1
2
3
4
5
6
7
8
9
Track 1
Patter...
Track 2

နေရာကိုက်သွားပြီ။ အဲဒီတော့ Bar 1 position မှာ pattern 1 ဝင်သွားပြီ။ Bar 2 position မှာက pattern 2 ရှိရမယ်။

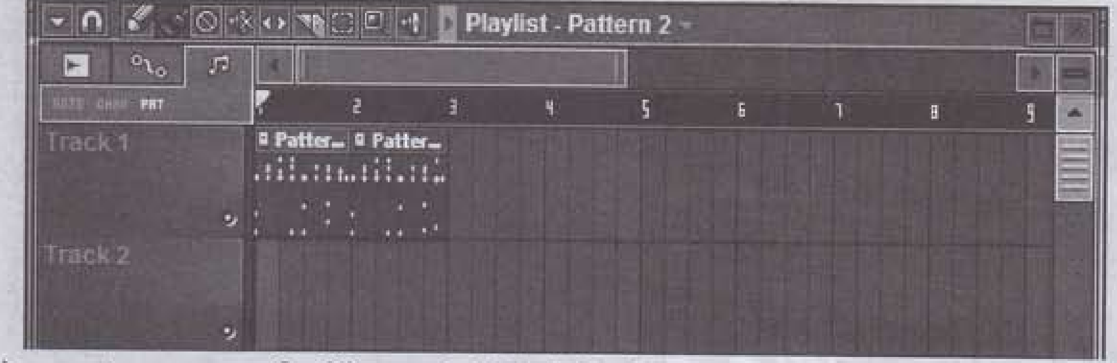
အဲဒီတော့ workspace ကြီးမှာ pattern 2 ကို active ဖြစ်အောင် အရင် လုပ်ရမှာပေါ့။ ဆိုတော့ channel selector ပေါ်မှာ mouse pointer ထားလို့ scroller wheel လေး တစ်ထစ် ရှေ့တွန်းပြီး pattern 2 ကို ခေါ်ရမှာပေါ့။ အောက်ပုံကို ကြည့်ပါ။


130.000
TEMPO
2
Line
SNAP
Pattern 2
Playlist - Pattern 2

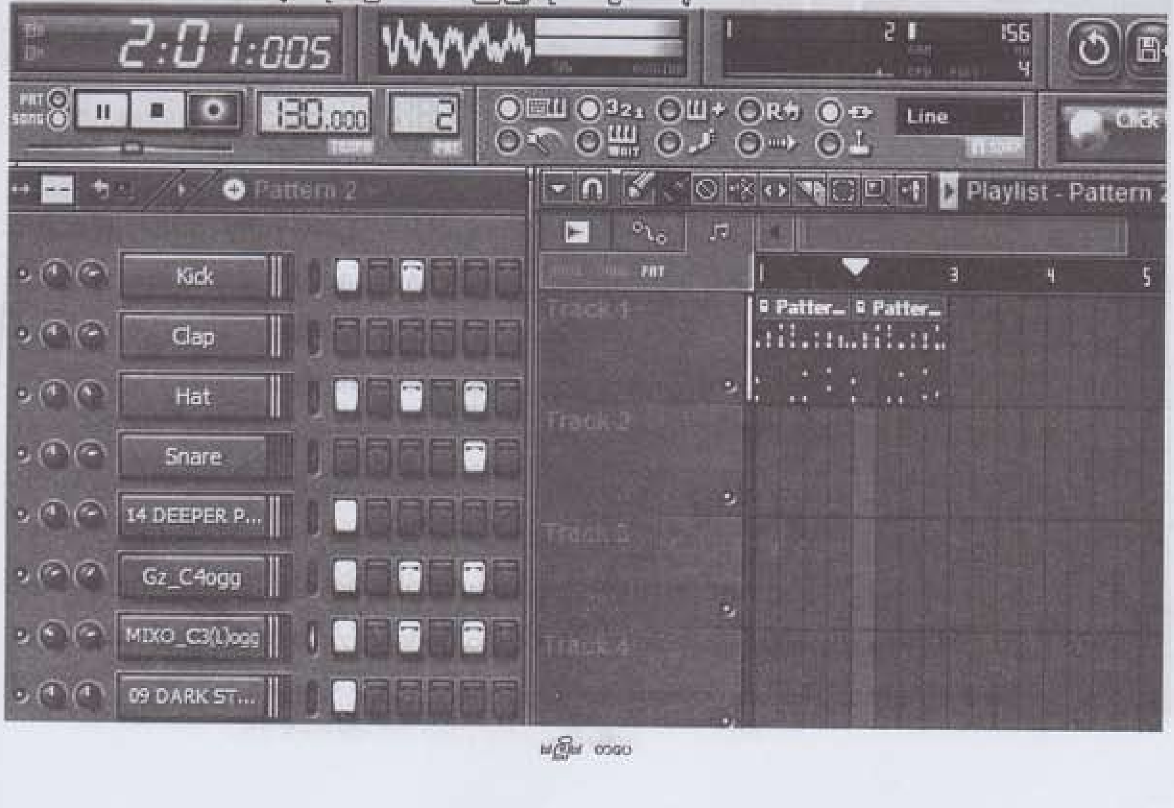
pattern 2 က active ဖြစ်သွားပြီ ဆိုရင် playlist editor ပေါ်မှာ နေရာချလို့ ရပြီ။ ဒီတခါတော့ ကျွန်တော်တို့ ခုနတုံးကလို ကြိုက်သလို click ပြီးတော့မှ နေရာပြန်ရွှေ့ မလုပ်တော့ဘူး။ တစ်ခါထဲ Bar 2 position ထဲကို နေရာကိုက် ချမယ်။ ကိုယ် click လိုက်လို့ ပေါ်လာတဲ့ pattern 2 လေးက နေရာမကိုက်ဘူး ဆိုရင် အဲဒီပေါ်မှာ right click တချက် ပြန်လုပ်လိုက်။ ဒါဆို ပျက်သွားရော။ mouse pointer ကို လက်ဝဲ လက်ယာ နေရာနဲနဲ ပြောင်းပြီး ပြန် click လိုက်။

တကယ်ကတော့ ကိုယ်နေရာချမယ့် pattern နေရာကိုက် ဖြစ်ချင်ရင် ကိုယ်နေရာချမယ့် Bar marker line နဲ့ အနီးဆုံး အကွက်ထဲမှာ click လုပ်တာ အသေချာဆုံးပဲခင်ဗျ။

အဲဒီလို နေရာချလိုက်ရင် playlist editor ဟာ အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားပါလိမ့်မယ်။

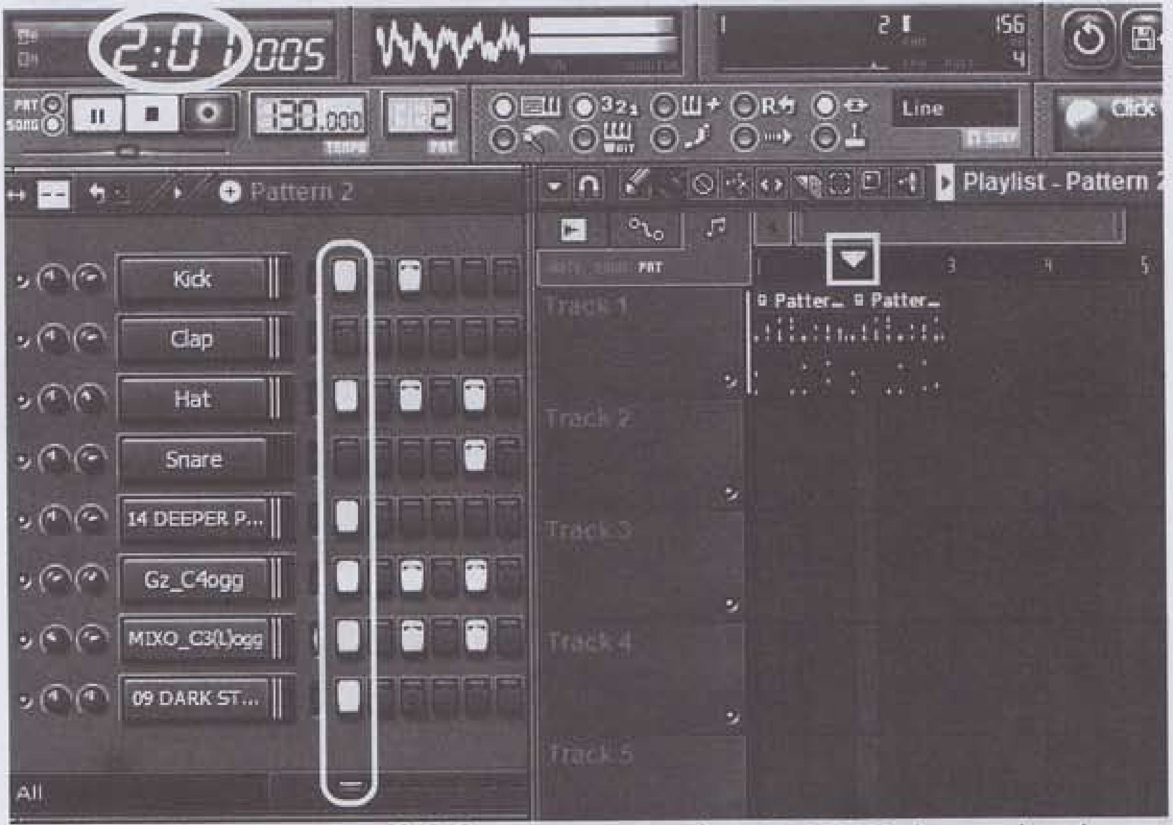

Playlist - Pattern 2
PAT
1
2
3
4
5
6
7
8
9
Track 1
Patter...
Patter...
Track 2

ကဲ spacebar လေးတချက်ပုတ်ပြီး play ကြည့်လိုက်ပါဦး ခင်ဗျာ။


2:01:005
PAT
SONG
130.000
2
Line
Click
Pattern 2
Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
Gz_C4ogg
MIXO_C3(L)ogg
09 DARK ST...
Playlist - Pattern 2
PAT
1
3
4
5
Track 1
Patter...
Patter...
Track 2
Track 3
Track 4

play လိုက်တဲ့အချိန်မှာ workspace ကြီးပေါ်မှာ တစ်ဖက်ပါပုံကအတိုင်း အပြောင်းအလဲတွေ ဖြစ်သွားတာကို တွေ့ရမှာပါ။ အဲဒီ အပြောင်းအလဲ အသေးစိတ်ကို အခုလောက်အဆင့်မှာတော့ ကျွန်တော်တို့ သိဖို့ လိုအပ်လာပြီဗျ။

၁၆.၃ audio play mode တွင် work space ပေါ်ရှိ ပြောင်းလဲမှုများ


2:01:005
130.000
Pattern 2
Playlist - Pattern 2
Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
Gz_C4ogg
MIXO_C3(L)ogg
09 DARK ST...
Track 1
Track 2
Track 3
Track 4
Track 5
All

spacebar ပုတ်ပြီး audio play လိုက်ရင် tempo counter နဲ့ PART/SONG play mode selector ကြားမှာရှိတဲ့ play/pause button လေး ကျွံဝင်သွားတယ်။ အဲဒီ play/pause button လေးကို click ခြင်းဟာ spacebar ပုတ်ခြင်းနဲ့ အတူတူပဲ.. ဆိုတာတော့ စာရှုသူ ရိပ်မိပြီးသားပါနော်။

အထက်က ပုံရဲ့ လက်ဝဲဘက် အပေါ်ခြမ်းမှာ အဖြူရောင်နဲ့ ဘဲဥပုံ ဝိုင်းပြထားတဲ့ digital counter လေးရှိတယ်။ ပုံမှာ လက်ရှိ မြင်နေရတဲ့အတိုင်း ရှေ့က one digit နဲ့ အလယ်က two digit ၊နောက်ဆုံးက three digit ရှိတဲ့ အဲဒီ digital counter လေးမှာ play လိုက်တဲ့အချိန်ကျရင် digit လေးတွေ ပြေးနေတာ တွေ့ပါမယ်။

» ပထမဆုံး one digit counter က bar counter ပါ။ playlist editor ပေါ်က (အဖြူရောင် စတုရန်းပုံနဲ့ ဘောင်ခတ်ပြထားတဲ့) အဝါရောင်မြားခေါင်းလေးနဲ့ ယှဉ်တွဲနေပါတယ်။ လက်ရှိထွက်နေတဲ့အသံက bar အမှတ် 2 ကို ရောက်ပြီ လို့ ဆိုလိုတာပေါ့။

» အဲဒီ bar counter ရဲ့ range က ယခုဖန်တီးတဲ့ သီချင်းရဲ့ bar အရေအတွက် ရှိသလောက်ထိပေါ့။ ယခုဖန်တီးတဲ့ သီချင်းမှာ bar တစ်ရာ ရှိမယ်ဆိုရင် bar counter ရဲ့ range ကလဲ 1 ကနေ 100 ထိပေါ့။

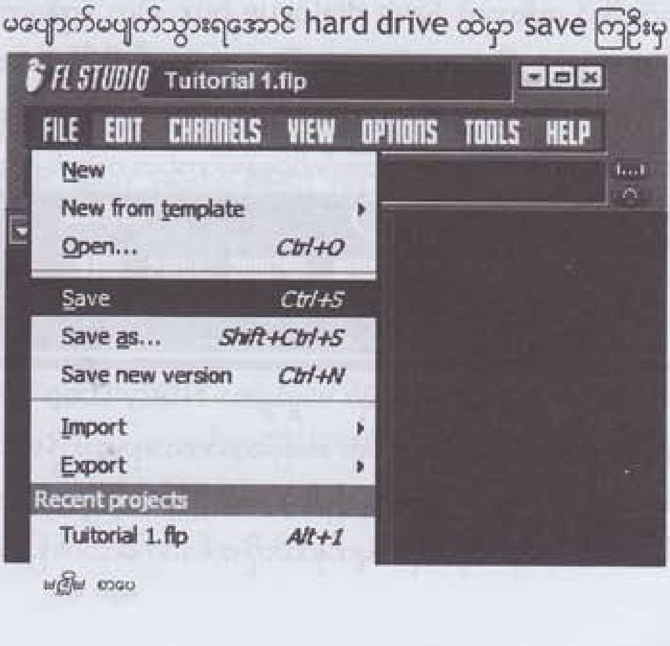
» အလယ်က two digit counter ကတော့ slot counter ပါ။ beat pattern editor ပေါ်က (အဖြူရောင် ထောင်လိုက် လေးထောင့်ကွက်ရှည်ပုံနဲ့ ဘောင်ခတ်ပြထားတဲ့) လိမ္မော်ရောင် မီးလုံးလေးတွေ လင်းနေတဲ့ slot 1 က ကျွန်တော်တို့ ဖြည့်ခဲ့တဲ့ note တွေနဲ့ ယှဉ်တွဲနေပါတယ်။ လက်ရှိထွက်နေတဲ့အသံက bar အမှတ် 2 နေရာမှာရှိတဲ့ pattern ရဲ့မှ slot အမှတ် 1 ကို ရောက်ပြီ လို့ ဆိုလိုတာပေါ့။ slot အမှတ် 1 မှာ ဖြည့်ခဲ့တဲ့ note တွေရဲ့ အသံကို play နေတာပေါ့။ ခု ကျွန်တော်တို့ စီခဲ့တဲ့ အနေအထားအရဆိုရင်တော့ Pattern 2 ရဲ့ slot 1 နေရာက note တွေပေါ့။ bar count 2 မှာက Pattern 2 ကို နေရာချခဲ့တာကိုး။

» ကျွန်တော်တို့ beat pattern တွေကိုစီနေတုံးက setting တွေ ဘာမှ အပြောင်းအလဲ မလုပ်ဘဲ သူ့ နဂို သတ်မှတ်ထားပြီး default setting ဖြစ်တဲ့ 16 slot-per-beat setting နဲ့ ရေးခဲ့ကြပါတယ်။ဒါကြောင့် ခုပြောနေတဲ့ two digit counter ရဲ့ range က 1 ကနေ 16 အထိ ဖြစ်ပါမယ်။

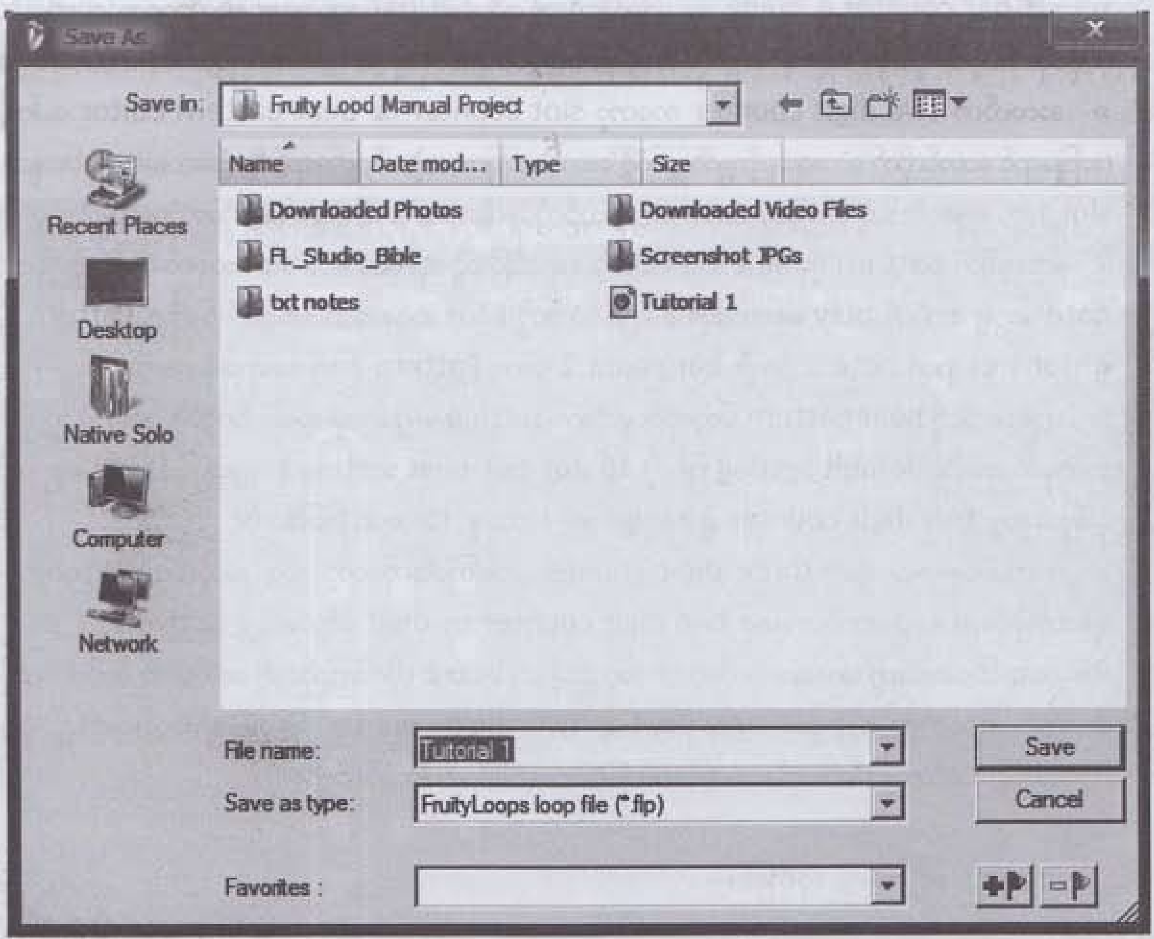
» တတိယနေရာမှာ ရှိတဲ့ three digit counter အကြောင်းကိုတော့ သိပ် အသုံးမတည့်တဲ့အတွက် ချန်ထားခဲ့ပါရစေ။ တကယ်ကတော့ two digit counter က digit တွေအရွေ့နဲ့ active slot အရွေ့ လိမ္မော်ရောင်မီးလေးတွေ ပြေးနေတာကိုတောင် အလျဉ်မပြတ် မိအောင် လိုက်ကြည့်နေဖို့ တော်တော် ခက်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် အထက်က ပြောခဲ့တဲ့ one digit နဲ့ two digit counter နှစ်ခုရဲ့ ရှင်းလင်းချက်ကို ပုံနဲ့ တွဲကြည့်လို့ သဘောမပေါက်မချင်း အထပ်ထပ် ပြန်ပြီး ဖတ်စေချင်ပါတယ်ခင်ဗျာ။

၁၆.၄ Project **ကို** save **လုပ်ခြင်း**

ခု ကျွန်တော်တို့ လုပ်ပြီးထားသလောက်လေးကို မပျောက်မပျက်သွားရအောင် hard drive ထဲမှာ save ကြဦးမှ ဖြစ်မယ်နော်။


FL STUDIO Tuitorial 1.flp
FILE
EDIT
CHANNELS
VIEW
OPTIONS
TOOLS
HELP
New
New from template
Open... Ctrl+O
Save Ctrl+S
Save as... Shift+Ctrl+S
Save new version Ctrl+N
Import
Export
Recent projects
Tuitorial 1.flp Alt+1

အခြားသော application တွေနဲ့ သဘော သဘာဝချင်း အတူတူပါဘဲ။ Save ကို ဘယ်က သွားလို့ ရသလဲဆိုရင် File menu ကို click လုပ်ရင်လဲ ရတယ်။ Ctrl + S တန်းနှိပ်ရင်လဲ ရတယ်ပေါ့ဗျာ။ File menu ကို click လုပ်ရင်တော့ တဖက်ပုံကအတိုင်း ဖြစ်မှာပေါ့။ Save ကို click မယ်။



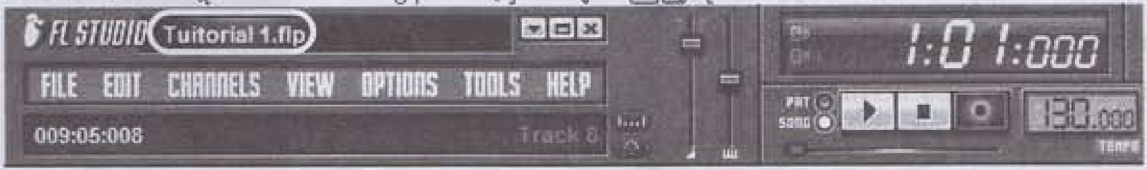
Sava As
Save in:
Name
Date mod...
Type
Size
Downloaded Photos
Downloaded Video Files
FL_Studio_Bible
Screenshot JPGs
txt notes
Tuitorial 1
Recent Places
Desktop
Native Solo
Computer
Network
Save
Cancel
Favorites :

Save in: Fruity Lood Manual Project

File name: Tuitorial 1

Save as type: FruityLoops loop file (*.flp)

ဟောဒီလို ပေါ်လာတဲ့ Save dialogue box ထဲမှာ ကျွန်တော်တို့ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း File Name ကို Tuitorial 1 ဆိုတဲ့ နာမည်လေးပေးပြီး Save ခလုပ်ကို နှိပ်လိုက်ရင် ကျွန်တော်တို့ ခု လက်ရှိ ဖန်တီးထားသမျှလေး သိမ်းပြီးသား ဖြစ်သွားပြီ။ ခုလို သိမ်းလိုက်ရင် workspace ပေါ်မှာ ဘာတွေ ပြောင်းလဲ သွားသလဲ ဆိုတော့ control panel ရဲ့ လက်ဝဲဘက်ထိပ်စွန်းထောင့်မှာ တချက် ကြည့်လိုက်ပါ။



FL STUDIO
Tuitorial 1.flp
FILE
EDIT
CHANNELS
VIEW
OPTIONS
TOOLS
HELP
009:05:008
Track 8
1:01:000
PAT
SONG
130.000
TEMPO

ချစ်စွာသော စာရှုသူ။ အခုဆိုရင် စာရှုသူဟာ Fruity Loop Studio 10 application အား ဂီတသံစဉ်များ ဖန်တီးမှုအတွက် အသုံးပြုပုံဆိုင်ရာ အခြေခံသဘောတရားများကို လုံးဝ ကျေကျေညက်ညက်ကို သိရှိသွားပြီ ဖြစ်ပါတယ်။ ဆက်လက်ရှင်းလင်းဆွေးနွေးမှာဖြစ်တဲ့ အဆင့်မြင့်အသုံးချ သဘောတရားများကို ဆက်မဖတ်ခင်မှာ .. အခန်း(၁) မိတ်ဆက် ကနေ စလို့ ယခု စာမျက်နှာထိကို တစ်ခေါက်လောက် ပြန်ဖတ်လိုက်ပါဦး.. လို့ အကြံပြုတိုက်တွန်းပါရစေခင်ဗျာ။

အခန်း (၁၇)

ရှေ့နောက် အဖွင့်အပိတ်ညီ သံစဉ်ပိုင်းတစ်ခုကို ဖန်တီးခြင်း

သီချင်းတွေကို နားထောင်ကြည့်ရင် အဆိုသံမလာခင်မှာ သီချင်းရဲ့ အဖွင့် intro တီးလုံး တစ်ဖြတ်၊ intro အဆုံးမှာ အဆို စဝင်လာပြီး တစ်ခါ အဆိုပိုင်းမှာလဲ verse ပိုင်း တစ်ဖြတ်၊ verse ပြီးတော့ chorus ပိုဒ်ကို မဝင်ခင်မှာ တချို့သီချင်းတွေ ဆိုရင် pre chorus တစ်ဖြတ်၊ နောက် သီချင်းရဲ့ အဓိကအဆိုပိုဒ် chorus တစ်ဖြတ်၊ ပြီးတော့ သီချင်းရဲ့ နဲ့ mood လိုက်ဖက်တဲ့ အတီးပိုင်း solo တစ်ဖြတ် စသဖြင့် အပိုင်း တစ်ပိုင်းတစ်ဖြတ်စီကို ညက်ညောစွာ ဆက်စပ်ပြီး ပေါင်းစပ်ဖန်တီးထားတယ် ဆိုတာ ဂီတကို ခုံမင်သူတိုင်း သိပြီးသားပါ။

ကောင်းပြီ။ အဲဒီလို သီချင်းတစ်ပုဒ်မှာ အပိုင်း တစ်ပိုင်းကနေ နောက်တစ်ပိုင်းကို အပြောင်းမှာ ပြောင်းတော့မယ်လို့ သိသာစေတာ ဘယ်အနေအထားတဲ့လဲ ... ဆိုရင် drum ပါ။ beat ဟာ ဂီတဘာသာစကားရဲ့ ဇယားကွက် ဖြစ်တဲ့အတိုင်း beat ကိုပုံဖော်တဲ့ drum က သီချင်းရဲ့ အပိုင်းတစ်ပိုင်းမှ တစ်ပိုင်းသို့ အပြောင်းကို သိသာထင်ရှားအောင် ပုံမှန် beating အတိုင်း တီးနေရာကနေ တီးဟန် ပြောင်းပြီး ဖြည့်စွက် note ကလေးတွေထည့်တီးလို့ သီချင်းရဲ့ သံစဉ်ကို နိမ့်ရာက မြင့်လာအောင်၊ မြင့်နေရာက ပြန်ပြီး ပြေလျော့သွားအောင် ပံ့ပိုးလေ့ ရှိပါတယ်။ ဒီလို ရိုက်ချက်တွေ ဖြည့်တာကို ဂီတစကားနဲ့တော့ drum roll လို့ ခေါ်တာပေါ့ဗျာ။

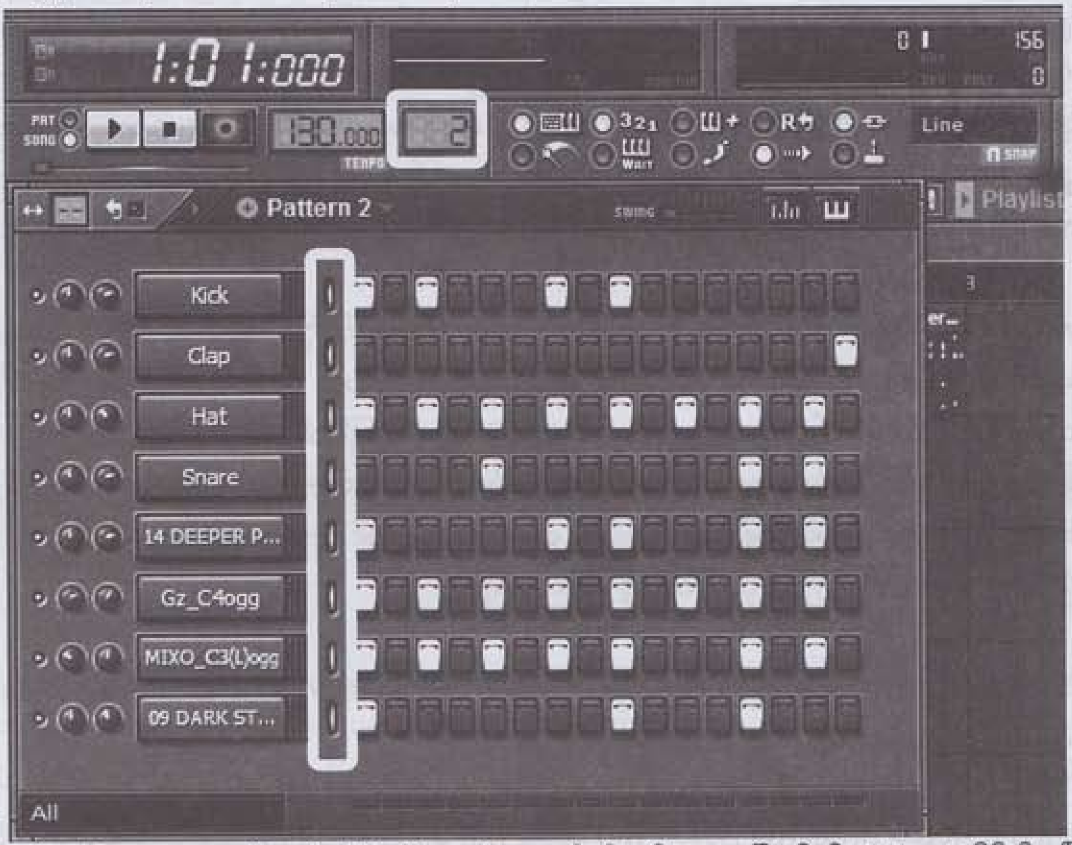
အဲဒီသဘောတရားလေးကို လက်တွေ့ စမ်းတဲ့အနေနဲ့ ခု ကျွန်တော်တို့ pattern 3 ကို drum roll လေးအဖြစ် တည်ဆောက်ကြည့်ရအောင်။

drum roll ဆိုတော့ drum roll မှာကလဲ roll အတိုနဲ့ roll အရှည် ရယ်လို့ ရှိသေးတယ်ခင်ဗျ။ bar frame တစ်ခုအတွင်းမှာ 3rd beat နဲ့ 4th beat နှစ် beat စာလောက်ကိုပဲ drum note တွေပြောင်း/ဖြည့် လုပ်တာမျိုးကျတော့ short roll ပေါ့။ bar frame တစ်ခုလုံးကြီး တောက်လျှောက်ကို ရှေ့ကတီးလာတဲ့ drum beat pattern ကို လုံးဝ ပြောင်းလိုက်တာမျိုး ကျတော့ full bar drum roll ပေါ့။

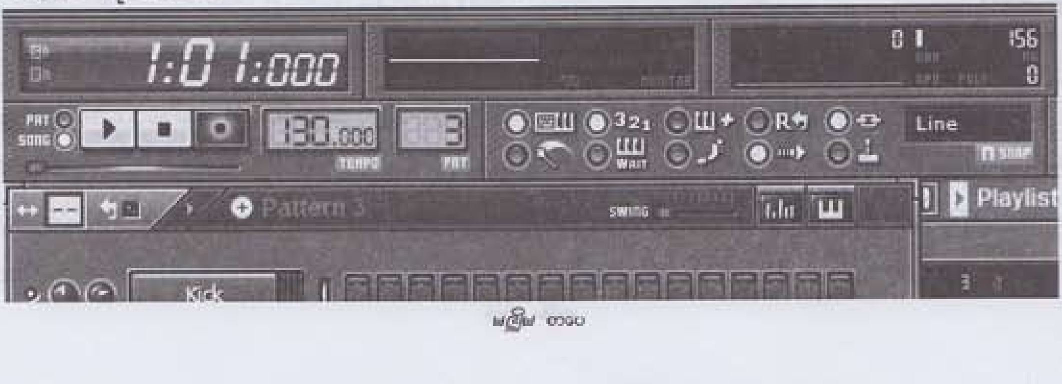
အခု ကျွန်တော်တို့ short roll နဲ့ပဲ စကြရအောင်နော်။ pattern 3 ကို short roll ရေးမယ်ဆိုတော့ အကုန် အသစ်ရေးရမလား .. ဆိုရင် မဟုတ်ပါဘူးဗျာ။ ဒီလောက် မရှုပ်တော့ပါဘူး။ pattern 2 ကို ကူးပြီး 3rd beat နဲ့ 4th beat က drum note တွေ အနည်းအပါး ပြင်လိုက်ရုံပါဘဲ။

တင်.. ဘာလို့ pattern 1 ကို မကူးဘဲ pattern 2 ကို ကူးရတာလဲ .. လို့ စာရှုသူ ထင်ကောင်း ထင်မိပါလိမ့်မယ်။ playlist editor ပေါ်မှာ စီပြီး နေရာချတဲ့အခါကျရင် ဘာဖြစ်လို့ pattern 2 ကို ကူးရတယ်ဆိုတာ ရှင်းသွားပါလိမ့်မယ်နော်။

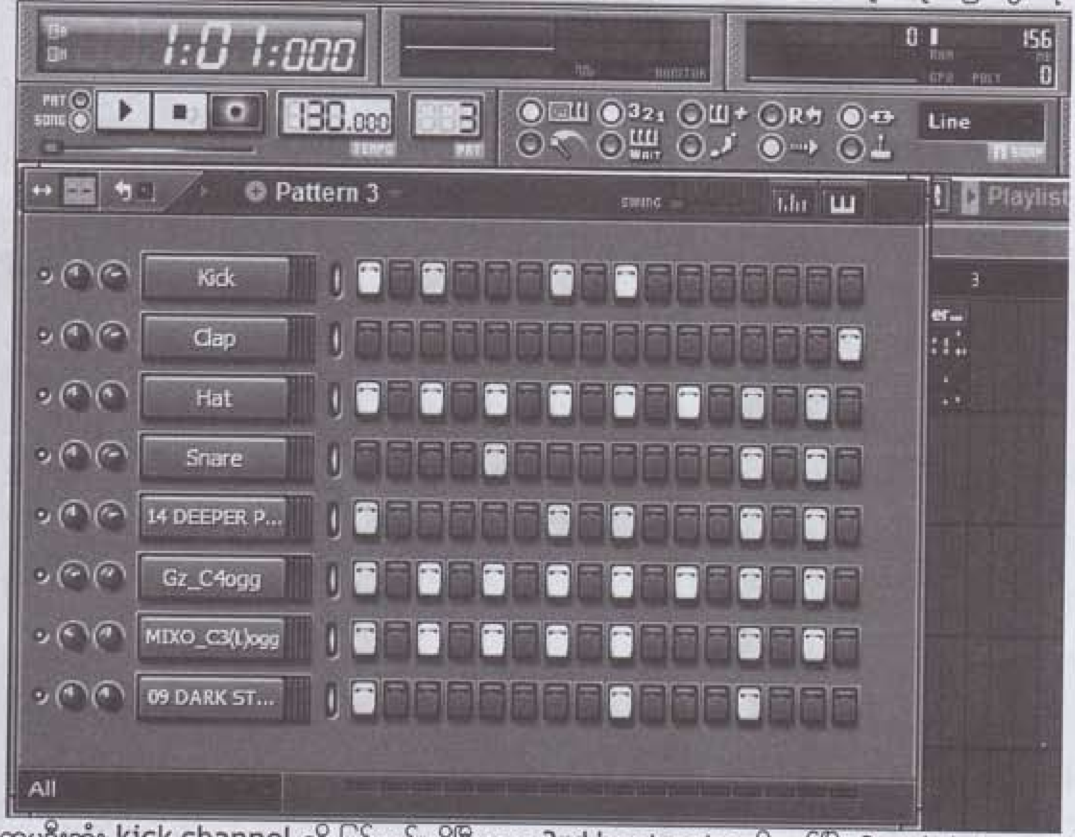
ကဲ ခု ကျွန်တော်တို့ pattern 2 ကို copy ကူးမယ်ဗျာ။


1:01:000
130.000
TEMPO
2
Line
SNAP
Pattern 2
SWING
Playlist
Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
Gz_C4ogg
MIXO_C3(L)ogg
09 DARK ST...
All

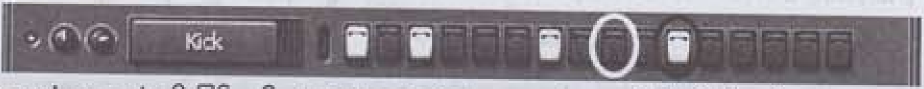
အထက်က ပုံမှာ လေးထောင့်ကွက်အဖြူနဲ့ ပြထားတဲ့ အချက်နှစ်ချက် သေချာပြီ ဆိုရင် Ctrl + C နှိပ်လို့ ရပြီ။ ပြီးရင် Pattern Selector ပေါ်မှာ mouse pointer ချ၊ scroller wheel ကို ရှေ့တစ်ထစ်တွန်းပြီး Pattern 3 ကို ခေါ်မယ်။


1:01:000
130.000
TEMPO
3
PAT
Line
SNAP
Pattern 3
SWING
Playlist
Kick

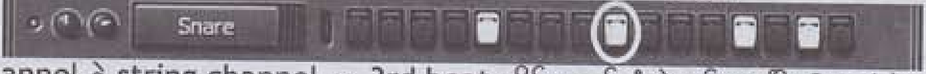
တစ်ဘက်စာမျက်နှာက ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားပြီ ဆိုရင် Ctrl + V ကို နှိပ်လိုက်မယ်။ အောက်ကပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားရမယ်။


1:01:000
156
130.000
Line
Pattern 3
SWING
Playlist
Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
Gz_C4ogg
MIXO_C3(L)ogg
09 DARK ST...
All

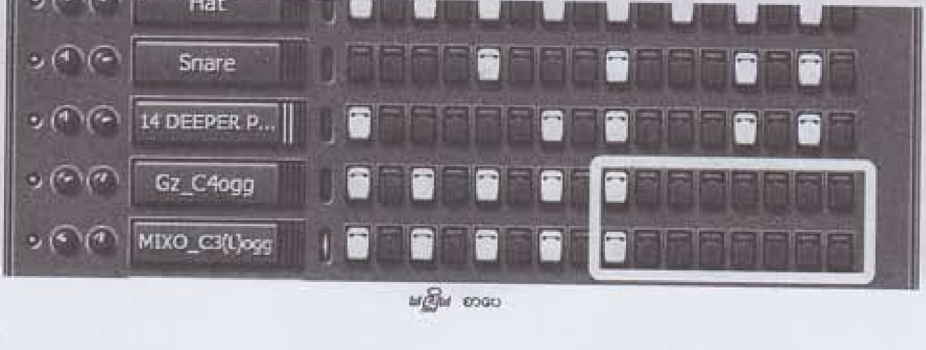
ကဲ ပထမဦးဆုံး kick channel ကို ပြင်မယ်။ ရှိပြီးသား 3rd beat note ကိုဖျက်ပြီး 3and slot မှာ note တစ်လုံး ဖြည့်မယ်။



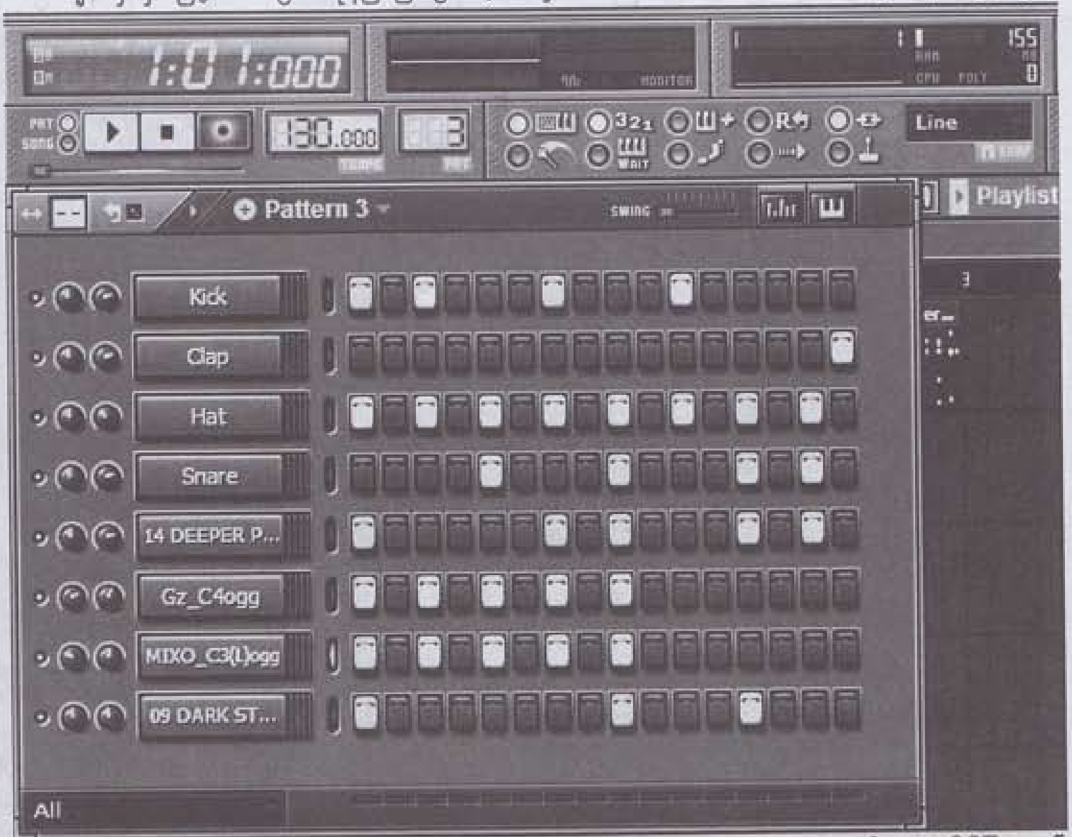
ပြီးရင် snare channel ကို ပြင်မယ်။ 3rd beat slot မှာ note တစ်လုံး ဖြည့်မယ်။



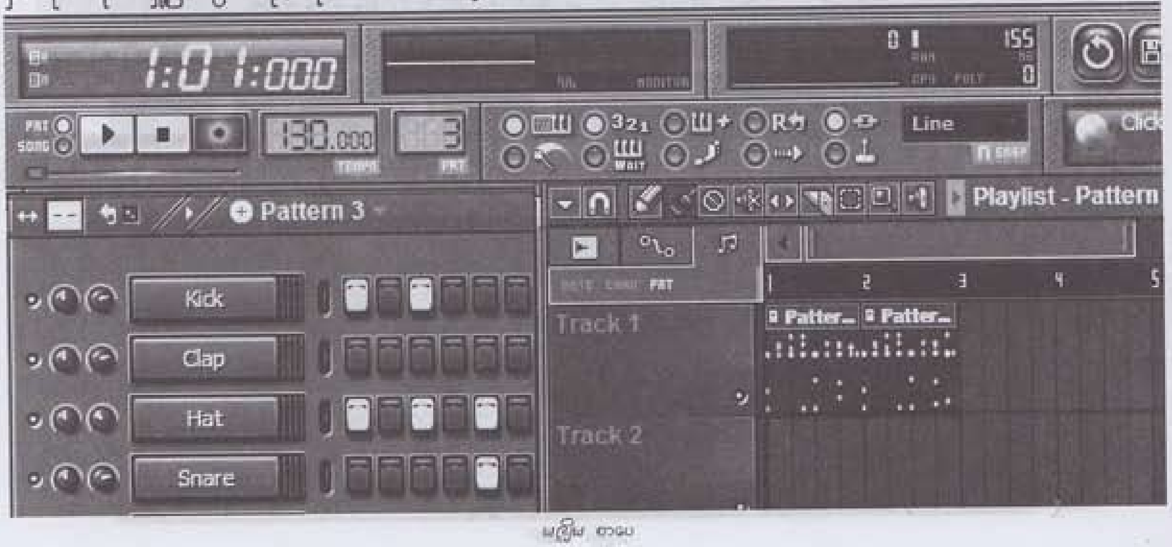
piano channel နဲ့ string channel က 3rd beat ထိပ်စ တစ်လုံးပဲ ချန်ထားပြီး 3and နဲ့ 4th beat note တွေကို အကုန် ဖြုတ်ပစ်လိုက်မယ်။


Hat
Snare
14 DEEPER P...
Gz_C4ogg
MIXO_C3(L)ogg

တစ်ဖက်စာမျက်နှာမှာ ပြခဲ့တာတွေအကုန်ပြင်ပြီးသွားတဲ့အခါမှာ Pattern 3 ဟာ အောက်ကပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားမယ်။


1:01:000
130.000
TEMPO
PAT
SONG
Line
SWING
Pattern 3
Playlist
Kick
Clap
Hat
Snare
14 DEEPER P...
Gz_C4ogg
MIXO_C3(L)ogg
09 DARK ST...
All

ပြီးရင် ကျွန်တော်တို့ playlist editor ထဲမှာ နေရာချမယ်။ playlist editor ကို F5 နှိပ်ပြီး ခေါ်မယ်။ လက်ရှိမှာ playlist editor က beat pattern window ရဲ့ နောက်ကို ရောက်နေတယ်။ F5 တစ်ချက် နှိပ်လိုက်ရင် ရှေ့မြင်ကွင်းကို ရောက်လာမယ်ပေါ့။


1:01:000
130.000
TEMPO
PAT
SONG
Line
Pattern 3
Playlist - Pattern
Kick
Clap
Hat
Snare
Track 1
Track 2
Patter...
Patter...
1
2
3
4
5

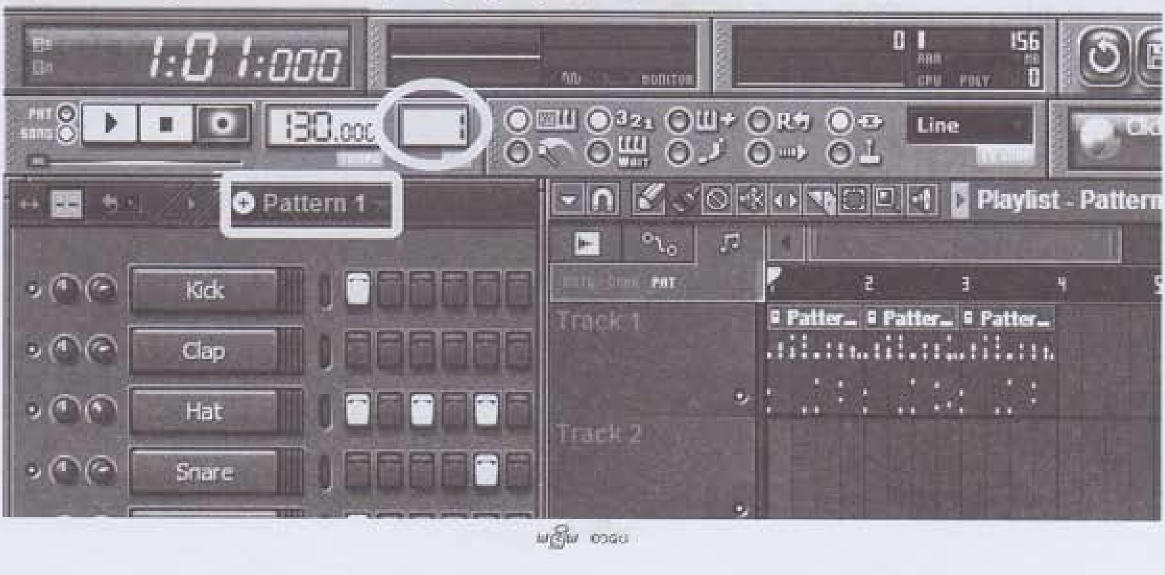
intro တီးလုံး တစ်ဖြတ်၊ verse ပိုင်း တစ်ဖြတ် chorus တစ်ဖြတ်၊ solo တစ်ဖြတ် စသဖြင့် အပိုင်းတစ်ပိုင်းတစ်ဖြတ်စီကို bar frame တွေ စီတဲ့အခါမှာ bar အရေအတွက်ဟာ သီချင်းရဲ့ သံစဉ်စီးဆင်းမှုနဲ့ chord ဖွဲ့စည်းပုံကို လိုက်ပြီး 4/4 timiing သီချင်း တစ်ပုဒ် မှာဆိုရင် ယေဘုယျအားဖြင့် လေးဘား၊ ရှစ်ဘား၊ ဆယ့်နှစ်ဘား စသည်ဖြင့် လေးရဲ့ ဆတိုးကိန်းများ အဖြစ် ရှိတာ များပါတယ်။

ဒါကြောင့် ခုလဲ ကျွန်တော်တို့ pattern sequence ဖွဲ့စည်းပုံကိုလဲ လေးဘားတစ်တွဲ ထားရအောင်ဗျာ။ ဘယ်လို စီမလဲ ဆိုတော့ pattern 1 နဲ့ pattern 2 က တစ်တွဲ၊ နောက်တခါ pattern 1 နဲ့ pattern 3 က တစ်တွဲ ထားလိုက်ကြမယ်လေ။ ဘာလို့ 1 2 1 3 တွဲရသလဲ ဆိုတာကိုတော့ SONG mode နဲ့ play ကြည့်ပြီးမှ အသံထွက်ကို ကြားရင် စာရှုသူ ကိုယ်တိုင် မိမိဘာသာ သဘောပေါက်သွားပါလိမ့်မယ်။

1 2 1 3 တွဲမယ် ဆိုတော့ ရှေ့မှာ ကျွန်တော်တို့ စီထားခဲ့တာ Pattern 1 Pattern 2 အတွဲက ရှိနှင့်ပြီးသားလေ။ အဲဒီတော့ အခု Pattern 1 Pattern 3 နှစ်ခုကို ဖြည့်လိုက်ရုံပဲပေါ့။ ဘယ်မှာ ဖြည့်မလဲ ဆိုတော့ Pattern 1 ကို bar count 3 မှာ ဖြည့်ပြီး Pattern 3 ကို bar count 4 မှာ ဖြည့်မှာပေါ့။

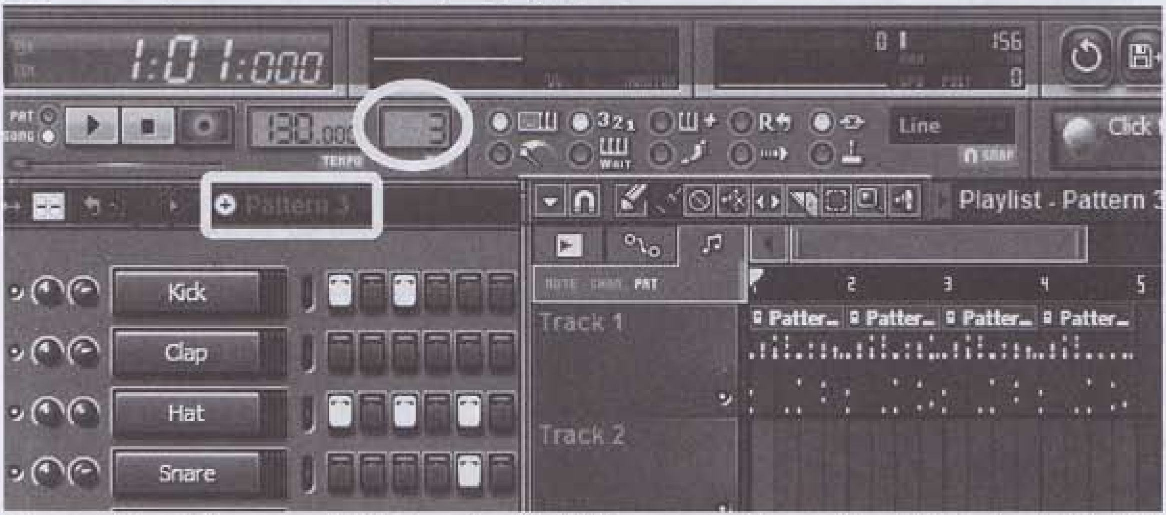
ကဲ Pattern 1 ကို bar count 3 မှာ ဖြည့်မယ်။

pattern selector ပေါ်ကို mouse pointer ထား၊ အခုရောက်နေတာက pattern 3 ဆိုတော့ scroller wheel ကို နှစ်ထစ် နောက်ဆွဲချပြီး pattern 1 ကို ပြန်ခေါ်ယူမယ်။
workspace ကြီးမှာ pattern 1 active ဖြစ်ပြီဆိုရင် playlist editor ပေါ်က Track 1 ရဲ့ bar count 3 မှာ click လုပ်မယ်။ အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားမှာပေါ့။


1:01:000
MONITOR
0
156
CPU
POLY
0
PAT
SONG
130.000
Line
Pattern 1
Kick
Clap
Hat
Snare
Playlist - Pattern
PAT
2
3
4
Track 1
Patter..
Patter..
Patter..
Track 2

ပြီးရင် Pattern 3 ကို bar count 4 မှာ ဖြည့်မယ်။

pattern selector ပေါ်ကို mouse pointer ထား။ အခုရောက်နေတာက pattern 1 ဆိုတော့ scroller wheel ကို နှစ်ထစ် ရွှေ့တွန်းတင်ပြီး pattern 3 ဆီကို သွားကြမယ်။
workspace ကြီးမှာ pattern 3 active ဖြစ်ပြီဆိုရင် playlist editor ပေါ်က Track 1 ရဲ့ bar count 4 မှာ click လုပ်မယ်။ အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားမှာပေါ့။


1:01:000
PAT
SONG
130.000
TEMPO
3
Line
Click
Pattern 3
Kick
Clap
Hat
Snare
Playlist - Pattern 3
NOTE CHAN PAT
Track 1
Track 2
2
3
4
5
Patter…
Patter…
Patter…
Patter…

ကဲ အခု ကျွန်တော်တို့ အစောက SONG mode ကို မဖြုတ်ခဲ့ရသေးဘူး ဆိုတော့ အဲဒီအတိုင်းနဲ့ပဲ play ကြည့်လိုက်ရအောင်ပါ။ space bar လေး တစ်ချက် ပုတ်ကြည့်လိုက်ပါဦး ခင်ဗျာ။

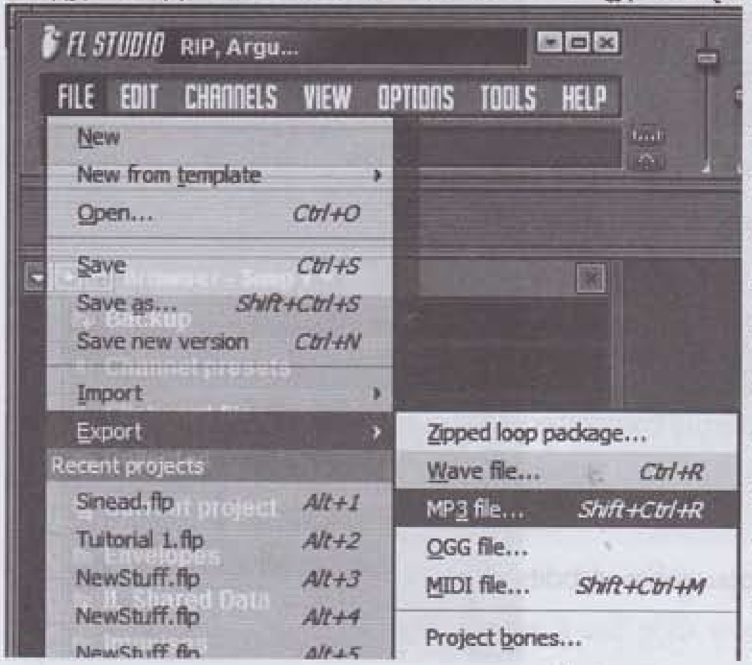
အခုဆိုရင် ကျွန်တော်တို့ တစ်စ တစ်စ နဲ့ ဖန်တီးတည်ဆောက်လာခဲ့တဲ့ သံစဉ်လေးဟာ ရှေ့နောက် အဖွင့်အပိတ်ညီတဲ့ melody loop လေးအဖြစ်ကို ရောက်သွားပါပြီ။

အခန်း (၁၈)

အတီးသံစဉ်တစ်ပုဒ်အဖြစ် ထုတ်ယူခြင်း (Audio File Rendering)

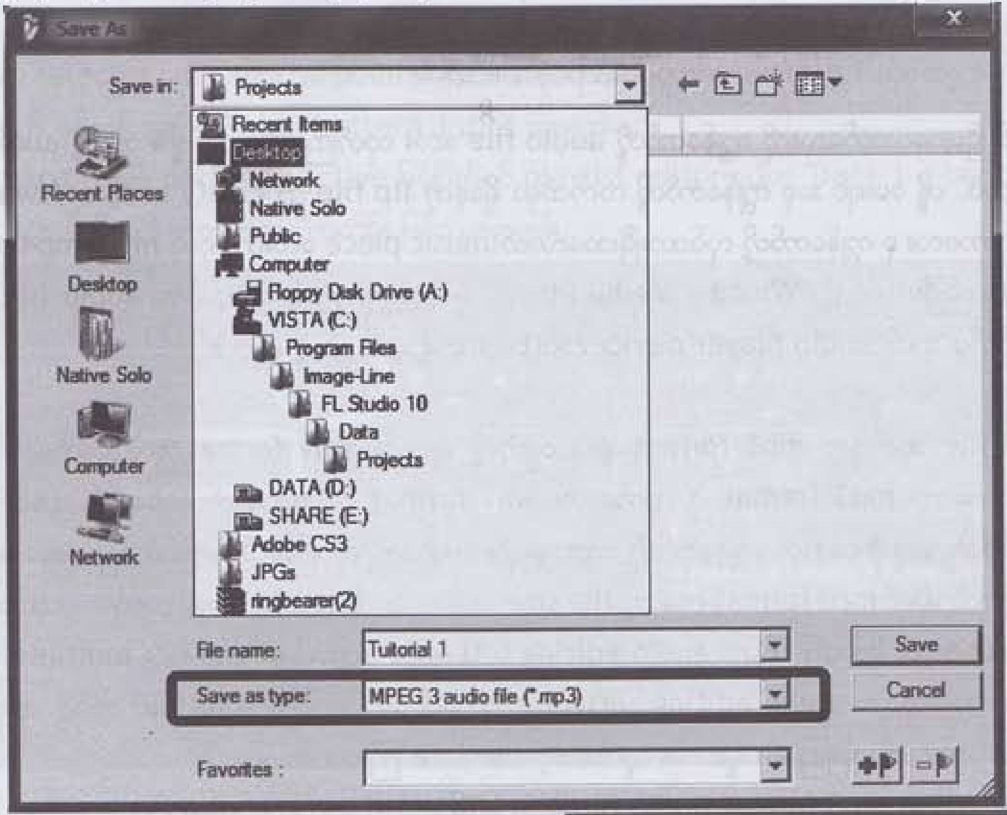
ကဲ ခုထိ ပြီးသလောက်လေးကို ကျွန်တော်တို့ audio file လေး ထုတ်ကြည့်ရအောင်ဗျာ။ ဘာလို့ audio file ထုတ်မှာလဲ.. လို့ မေးရင် အခု ကျွန်တော်တို့ လက်ထဲမှာ ရှိနေတဲ့ flp file က Fruity Loop software နဲ့ပဲ ဖွင့်လို့ ရတာလေ။ ခု ကျွန်တော်တို့ လုပ်ထားပြီးသလောက် music piece လေးကို ကိုယ့် mp3/mp4 player ထဲ ကူးထည့်ပြီးပဲ ဖွင့်ဖွင့်၊ Window Media Player နဲ့ပဲ ဖွင့်ဖွင့် ဖွင့်လို့ ရအောင်က audio file အဖြစ် ထုတ်လိုက်မှ ဘယ် audio player device/software နဲ့ မဆို ဖွင့်လို့ ရမှာပါ။

audio file ထုတ်ဖို့က mp3 format နဲ့လဲ ထုတ်လို့ ရတယ်။ wav format နဲ့လဲ ထုတ်လို့ ရတယ်။ တကယ်ကတော့ mp3 format ပဲ ထုတ်ထုတ်၊ wav format ပဲ ထုတ်ထုတ် လုပ်ရမယ့် အဆင့်တွေက အတူတူပါဘဲ။ အခု ဒီအခန်းမှာ ကျွန်တော်တို့ ဆွေးနွေးရင်း လက်တွေ့ လုပ်ကြမယ့်အတိုင်းပဲ ပြောရမှာပေ့ါ။
ဘာကွာသလဲ ဆိုရင် mp3 format ကတော့ file size သေးတယ်။ ကိုယ့်ဘာသာ နားထောင်ရုံလောက် အတွက်ပဲ audio quality ရှိတယ်။ တခြား audio editing software တွေပေါ် မောင်းတင်ပြီး multiple ထပ်လို့ သိပ် မကောင်းလှဘူး။ audio editing software တွေပေါ် မောင်းတင်ပြီး multiple ထပ်ဖို့ ဆိုရင်တော့ wav format ကို သုံးကြလေ့ ရှိတယ်။ သူကတော့ file size ကြီးတယ်။
ကဲ နမူနာ အနေနဲ့ mp3 format audio file လေး ကျွန်တော်တို့ ထုတ်ကြည့်ရအောင်။


FL STUDIO RIP, Argu...
FILE
EDIT
CHANNELS
VIEW
OPTIONS
TOOLS
HELP
New
New from template
Open... Ctrl+O
Save Ctrl+S
Save as... Shift+Ctrl+S
Save new version Ctrl+N
Import
Export
Recent projects
Sinead.flp Alt+1
Tutorial 1.flp Alt+2
NewStuff.flp Alt+3
NewStuff.flp Alt+4
NewStuff.flp Alt+5
Zipped loop package...
Wave file... Ctrl+R
MP3 file... Shift+Ctrl+R
OGG file...
MIDI file... Shift+Ctrl+M
Project bones...

File menu ကို click မယ်။ Export ကို ရွေးမယ်။
ပေါ်လာတဲ့ sub menu မှာ default က Wave file... ပေ့ါ။ သူ့ကို shortcut အနေနဲ့ Ctrl + R တန်း နှိပ်ရင်လဲ ရပါတယ်။
ကျွန်တော်တို့ ခု ထုတ်မှာက wav format file မဟုတ်တော့ အဲဒီ default ကို မရွေးဘဲနဲ့
လက်ဝဲဘက်က ပုံမှာ ခု ပြထားတဲ့ အတိုင်း MP3 file ဆိုတာလေးကို ရွေးမယ်။ shortcut ဆိုရင်တော့ Shift + Ctrl + R ပေ့ါ။

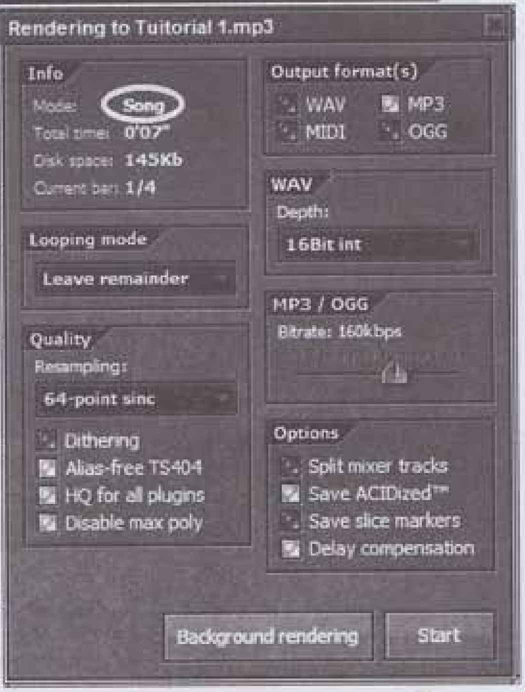
အဲလို ရွေးလိုက်ရင် အောက်မှာ ပြထားတဲ့ ပုံအတိုင်း Save As dialogue box ပေါ်လာပါလိမ့်မယ်။


Save As
Recent Places
Desktop
Native Solo
Computer
Network
Recent Items
Desktop
Network
Native Solo
Public
Computer
Floppy Disk Drive (A:)
VISTA (C:)
Program Files
Image-Line
FL Studio 10
Data
Projects
DATA (D:)
SHARE (E:)
Adobe CS3
JPGs
ringbearer(2)
Save
Cancel
Favorites :

Save in: Projects

File name: Tuitorial 1

Save as type: MPEG 3 audio file (*.mp3)


Rendering to Tuitorial 1.mp3
Info
Output format(s)
WAV
Looping mode
MP3 / OGG
Quality
Options
Background rendering
Start

Mode: Song
Total time: 0'07"
Disk space: 145Kb
Current bar: 1/4

☐ WAV ☑ MP3
☐ MIDI ☐ OGG

Depth: 16Bit int

Looping mode: Leave remainder

Bitrate: 160kbps

Resampling: 64-point sinc

☐ Dithering
☑ Alias-free TS404
☑ HQ for all plugins
☑ Disable max poly

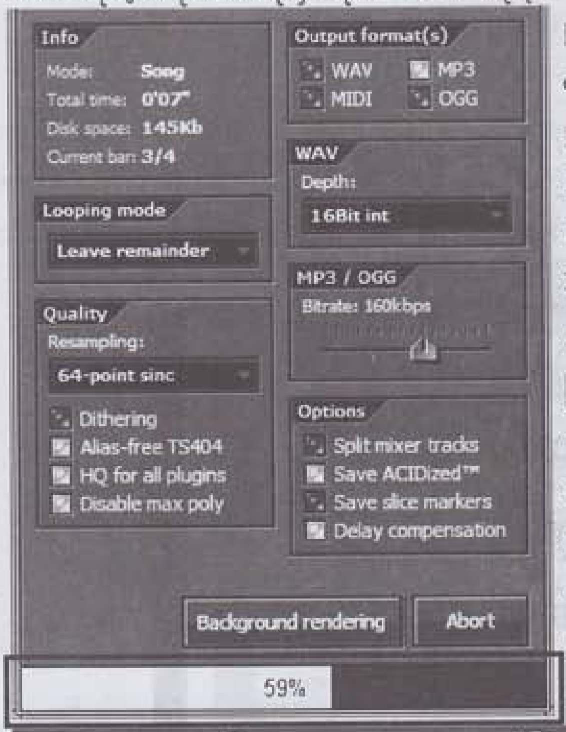
☐ Split mixer tracks
☑ Save ACIDized™
☐ Save slice markers
☑ Delay compensation

ယခု ပေါ်လာတဲ့ Save As dialogue box နဲ့ စာမျက်နှာ(၉၂) မှာ ကျွန်တော်တို့ ဆွေးနွေးခဲ့ကြတုံးကနဲ့ မတူတဲ့ အချက်ကတော့ ပုံမှာ လေးထောင့်ကွက် ပြထားတဲ့ အတိုင်း file type ပါဘဲ။ ကဲ.. ကျွန်တော်တို့ file name ကို အထက်က ပုံမှာ ပြထားတဲ့ အတိုင်း Tuitorial 1 လို့ ပေးပြီး လွယ်လင့်တကူ desktop ပေါ်မှာဘဲ Save လိုက်ကြစို့။

အထက် ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း File path ရွေး File Name ပြောင်းပြီးလို့ Save ခလုပ်ကို နှိပ်လိုက်တာနဲ့ လက်ယာဘက်ကပုံ အတိုင်း audio rendering controller ပေါ်လာပါမယ်။

အဲဒီမှာ အရေးအကြီးဆုံးကတော့ Info ဆိုတဲ့အကွက်က mode မှာ Song ဖြစ်နေရပါမယ်။

start ဆိုတဲ့ ခလုပ်လေးကို နှိပ်လိုက်မယ်။ အဲဒီဆိုရင် အောက်က ပုံမှာ လေးထောင့်ကွက်အနက် ပြထားတဲ့အတိုင်း progress bar လေး တက်လာတာကို တွေ့ရပါမယ်။ လက်ရှိ render လုပ်ပြီးတဲ့ ပမာဏကိုတော့ 59% ဆိုပြီး percentage နဲ့ ပြနေတာပေါ့။


Info
Mode: Song
Total time: 0'07"
Disk space: 145Kb
Current bar: 3/4

Output format(s)
☐ WAV ☑ MP3
☐ MIDI ☐ OGG

WAV
Depth: 16Bit int

Looping mode
Leave remainder

MP3 / OGG
Bitrate: 160kbps

Quality
Resampling: 64-point sinc
☐ Dithering
☑ Alias-free TS404
☑ HQ for all plugins
☑ Disable max poly

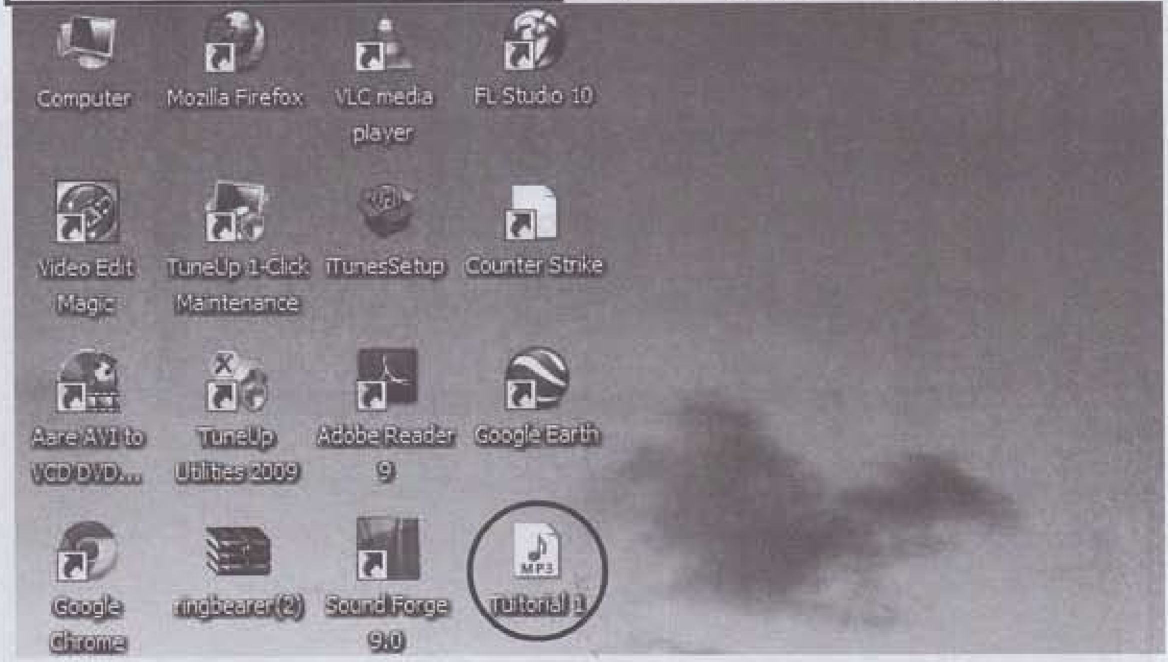
Options
☐ Split mixer tracks
☑ Save ACIDized™
☐ Save slice markers
☑ Delay compensation

Background rendering
Abort
59%

Background rendering ဆိုတာကတော့ ဒီ audio render dialogue box ကို ဖျောက်ထား ချင်ရင် သူ့ကို နှိပ်ရပါတယ်။

Abort ဆိုတာကတော့ စိတ်ကူးပြောင်းသွားပြီး ကိုယ် ပြင်စရာရှိတာ တစ်ခုခု ပေါ်လာလို့ audio render မလုပ်သေးချင်ရင် ခု audio rendering process ကို ရပ်ပစ်လိုက်ဖို့ အတွက်ပါ။

အခု audio rendering process ပြီးသွားပြီဆိုရင် ကျွန်တော်တို့ ထုတ်လိုက်တဲ့ mp3 file လေးဟာ ကျွန်တော်တို့ file path ပေးခဲ့တဲ့အတိုင်း desktop ပေါ်ကို ရောက်သွားပါပြီ။ အောက်ပုံမှာ ကြည့်ပါ။


Computer
Mozilla Firefox
VLC media player
FL Studio 10
Video Edit Magic
TuneUp 1-Click Maintenance
iTunesSetup
Counter Strike
Aare AVI to VCD DVD...
TuneUp Utilities 2009
Adobe Reader 9
Google Earth
Google Chrome
ringbearer(2)
Sound Forge 9.0
MP3
Tutorial 1

desktop ပေါ်က အဲဒီ mp3 file လေးကို double click လုပ်လိုက်ရင် အစောက ကျွန်တော်တို့ စီခဲ့တဲ့ music piece လေးကို ဘယ် audio player နဲ့ မဆို ဖွင့်ပြီး နားထောင်လို့ ရပါပြီ။

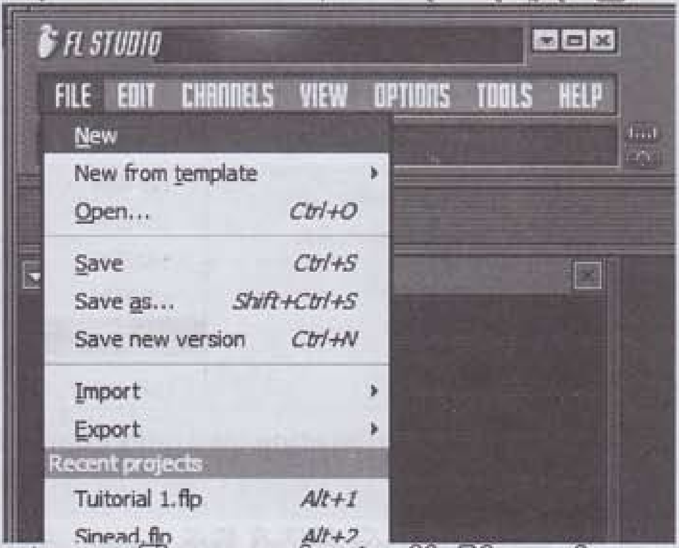
ဂီတ...ဟာ
အတတ်ပညာသက်သက်နဲ့
ဖန်တီးလို့ ရစကောင်းတဲ့
အရာ .. မဟုတ်ပါဘူး။

ဒါကြောင့်..
ဂီတကို ဖန်တီးဖို့အတွက်
အနုပညာ.. ကို ခံစားပျော်ဝင်တတ်သော
နူးညံ့တဲ့နှလုံးသားတစ်ခု.. ရှိဖို့ လိုအပ်လှပါတယ်။

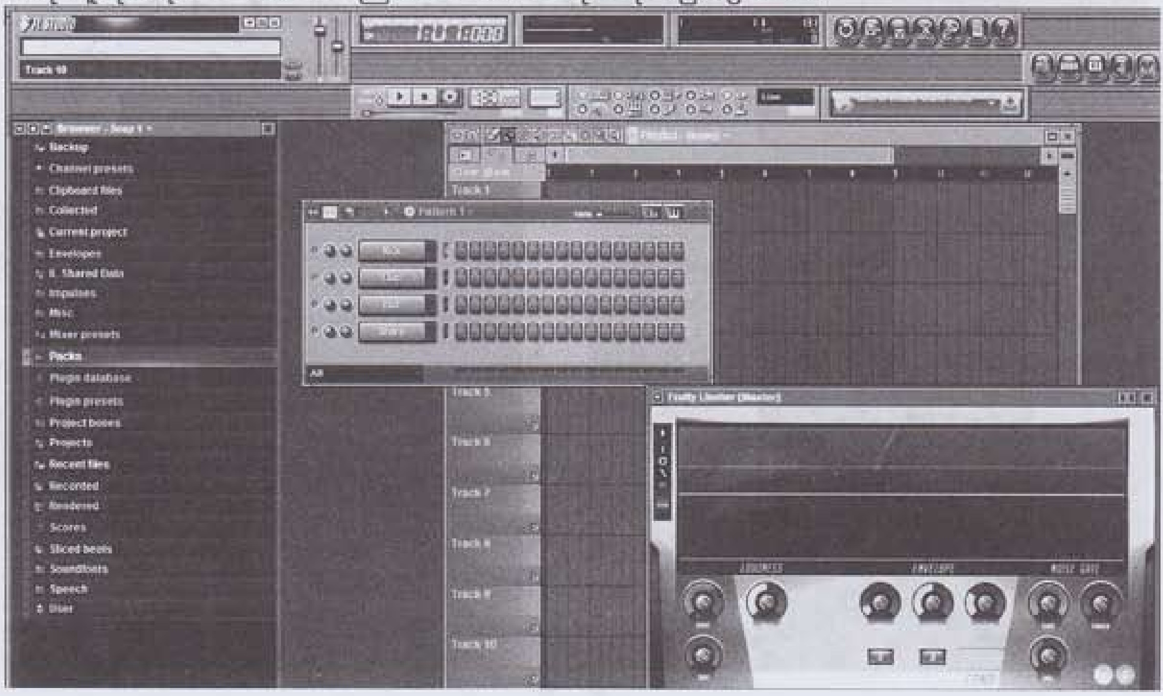
အခန်း (၁၉)

Multiple Track Audio File **သံစဉ်တစ်ပုဒ် ဖန်တီးခြင်း**

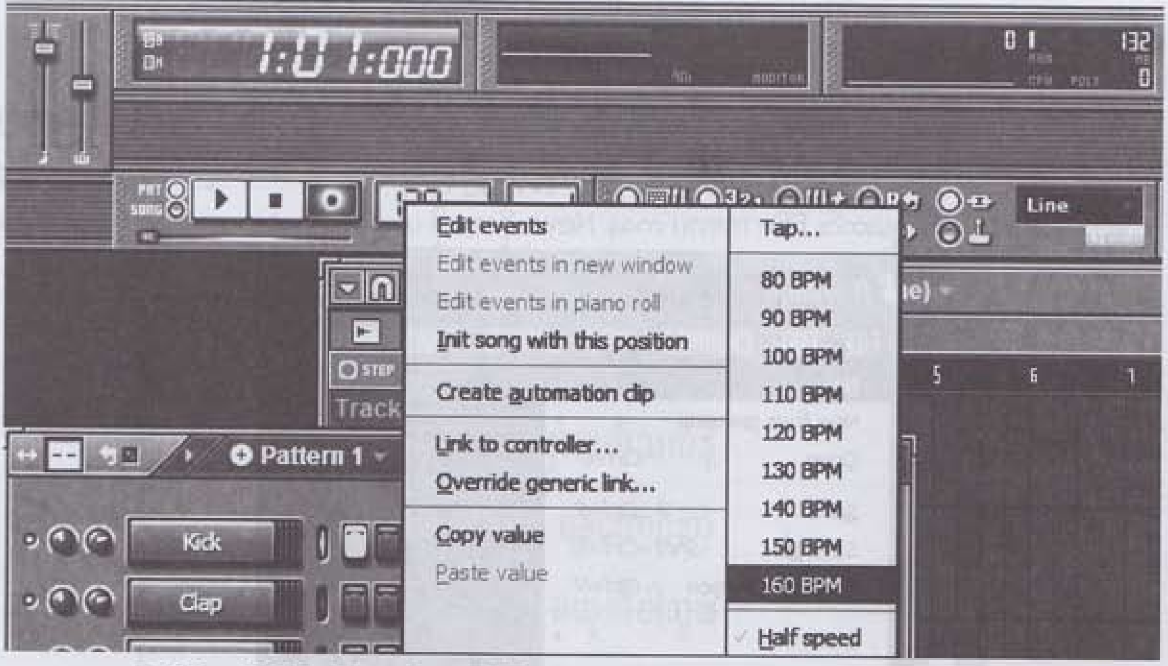
ကျွန်တော်တို့ အခု project အသစ် တစ်ခု ဖန်တီးကြရအောင်ဗျာ။ ရှေ့တစ်ပိုင်းမှာ Fruity Loop နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ အခြေခံ သဘောတရား အားလုံးကို ဆွေးနွေးခဲ့ လေ့ကျင့်ခဲ့ကြပြီးပြီဆိုတော့ ခု တကယ့် လက်တွေ့အသုံးချ သဘောတရားတွေကို စရအောင်။ File menu ကနေ New ဆိုတာကို ယူလိုက်ကြမယ်။ အောက်က ပုံအတိုင်းပေါ့။


FL STUDIO
FILE
EDIT
CHANNELS
VIEW
OPTIONS
TOOLS
HELP
New
New from template
Open... Ctrl+O
Save Ctrl+S
Save as... Shift+Ctrl+S
Save new version Ctrl+N
Import
Export
Recent projects
Tuitorial 1.flp Alt+1
Sinead.flp Alt+2

အဲလို ယူလိုက်ရင် workspace ကြီးဟာ အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားမယ်။

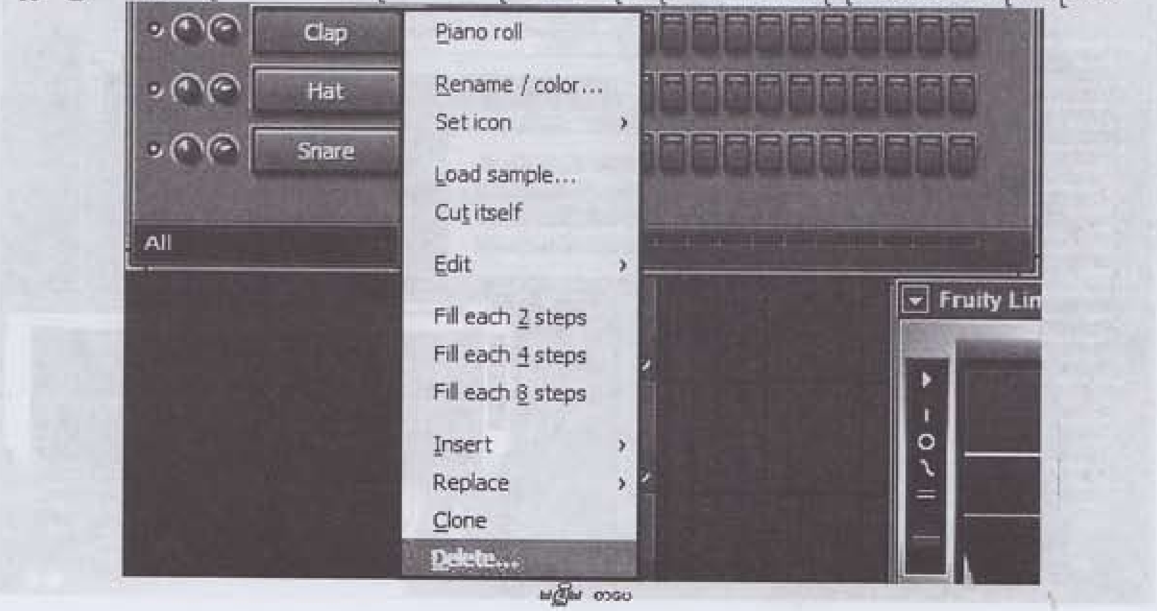


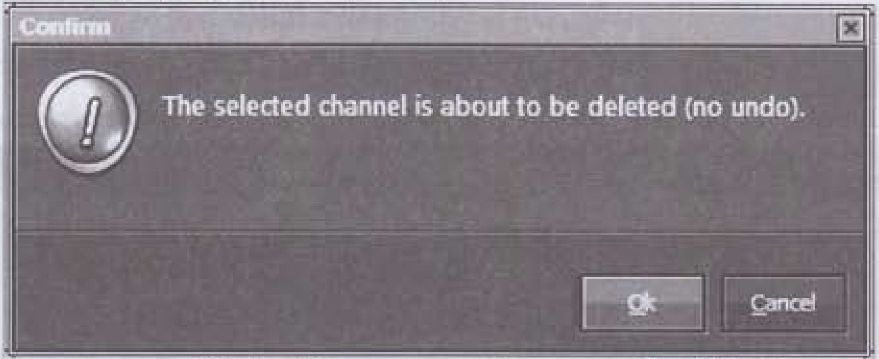
ပြီးရင် ကျွန်တော်တို့ tempo ကို 160 ပြင်မယ်ဗျာ။ အောက်က ပုံအတိုင်းပေါ့နော်။


1:01:000
Line
Pattern 1
Track
Kick
Clap
Edit events
Edit events in new window
Edit events in piano roll
Init song with this position
Create automation clip
Link to controller...
Override generic link...
Copy value
Paste value
Tap...
80 BPM
90 BPM
100 BPM
110 BPM
120 BPM
130 BPM
140 BPM
150 BPM
160 BPM
Half speed

၁၉.၁ **အသံလိုင်းတစ်လိုင်းကို ဖျက်ထုတ်ခြင်း** (Deleting an Audio Channel)

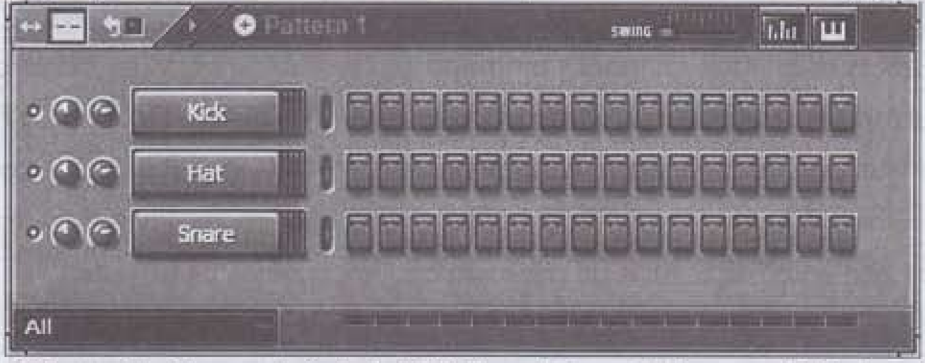
အဲဒါပြီးရင် Clap channel ကို ဖြုတ်ထုတ်ပစ်မယ်။ ဘယ်လို ဖြုတ်ပစ်ရမလဲ ဆိုတော့ Clap channel command button ပေါ်မှာ right click လုပ်လိုက်ရင် အောက်ပုံက အတိုင်း ပေါ်လာပါမယ်။
ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Delete ဆိုတာလေးကို click လုပ်လိုက်မယ်။ အဲဒါဆိုရင် အောက်က ပုံအတိုင်း ...


Clap
Hat
Snare
All
Piano roll
Rename / color...
Set icon
Load sample...
Cut itself
Edit
Fill each 2 steps
Fill each 4 steps
Fill each 8 steps
Insert
Replace
Clone
Delete...
Fruity Lin

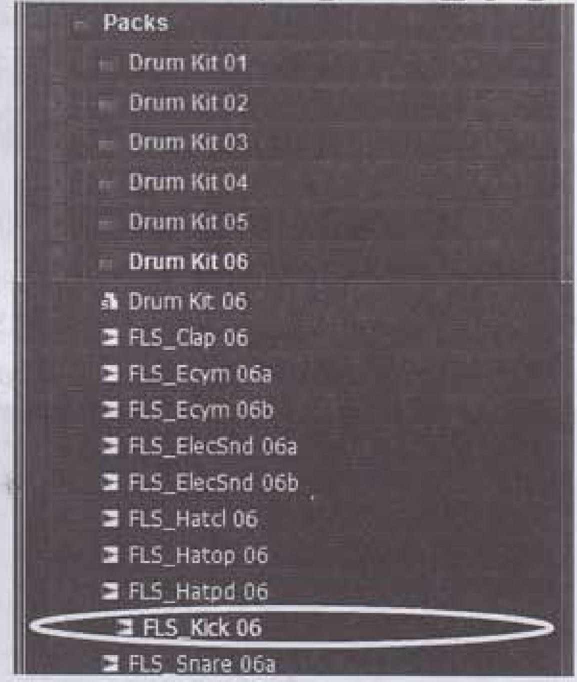

Confirm
Ok
Cancel

The selected channel is about to be deleted (no undo).

delete လုပ်မှာ သေချာလား ဆိုပြီး Confirm message box လေး ပေါ်လာလိမ့်မယ်။ သေချာတယ်ဆိုတော့ Ok ပေါ့။ Ok နှိပ်လိုက်တာနဲ့ beat pattern window မှာ Clap channel မပါတော့ဘူး။ အောက်ပုံမှာ ကြည့်ပါ။


Pattern 1
SWING
Kick
Hat
Snare
All

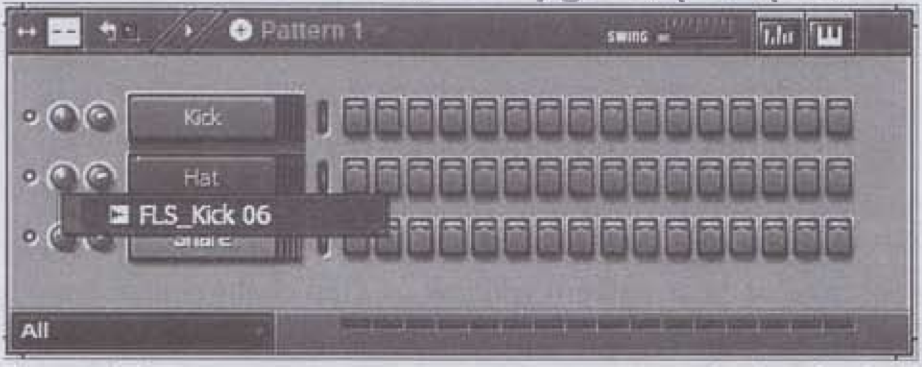
၁၉.၂ ရှိနှင့်ပြီး Audio Channel ထဲသို့ စိတ်ကြိုက် အသံ Sound File များ ပြောင်းလဲထည့်သွင်းခြင်း


Packs
Drum Kit 01
Drum Kit 02
Drum Kit 03
Drum Kit 04
Drum Kit 05
Drum Kit 06
Drum Kit 06
FLS_Clap 06
FLS_Ecym 06a
FLS_Ecym 06b
FLS_ElecSnd 06a
FLS_ElecSnd 06b
FLS_Hatcl 06
FLS_Hatop 06
FLS_Hatpd 06
FLS_Kick 06
FLS_Snare 06a

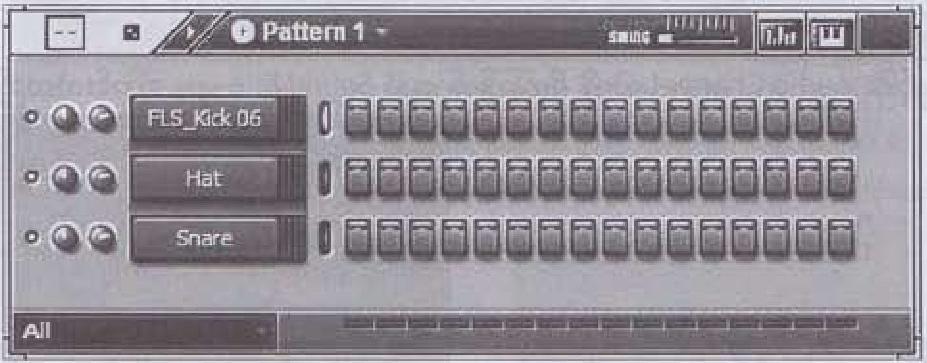
ပြီးရင် ကျွန်တော်တို့ kick သံကို ပြောင်းမယ်။ စိတ်ကြိုက်အသံကို browser ထဲမှာ ရွေးမယ်။

file path အနေနဲ့ ပြောရရင်တော့ လက်ယာဘက်က ပုံမှာ ပြထားတဲ့ အတိုင်း
Packs > Drum Kit 06 > FLS_Kick 06 ပေါ့။

အဲဒီ FLS_Kick 06 audio file ပေါ်မှာ click လုပ်၊ mouse button ကို မလွှတ်ဘဲ ဖိထားပြီး Kick channel command button ပေါ်ကို ဆွဲယူလာမယ်ဗျာ။ ကွန်ပျူတာသမားတွေ စကားနဲ့ ပြောရရင်တော့ Drag onto Kick channel command button ပေါ့။ အောက်မှာပြထားတဲ့ ပုံက အတိုင်းပေါ့။

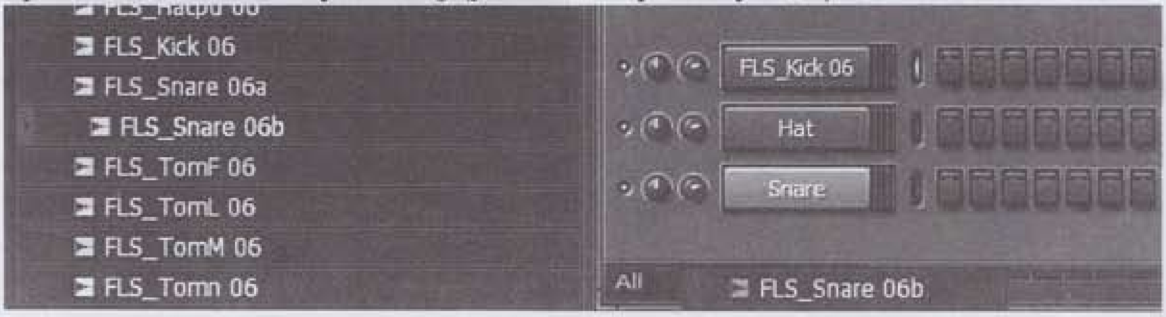

Pattern 1
SWING
Kick
Hat
FLS_Kick 06
Snare
All

အခု ပုံမှာ ပြထားသလိုမျိုး Kick channel command button လေး လိမ္မော်ရောင် ပြောင်းသွားပြီဆိုရင် mouse button ကို လက်လွှတ်လိုက်လို့ ရပြီ။ ဒါဆိုရင် ကျွန်တော်တို့ browser ထဲက ဆွဲယူလာခဲ့တဲ့ FLS_Kick 06 audio file ဟာ Beat Pattern Window ထဲက Kick channel ရဲ့ အသံ ဖြစ်သွားပြီ။ အဲလို လုပ်လိုက်ကြောင်းကို Channel command button ရဲ့ အပေါ်က နဂိုမူလ kick ဆိုတဲ့ နာမည်ကနေ ဆွဲယူလိုက်တဲ့ ဖိုင်ရဲ့ နာမည် FLS_Kick 06 အဖြစ် ပြောင်းသွားခြင်းအားဖြင့် သိနိုင်ပါတယ်။

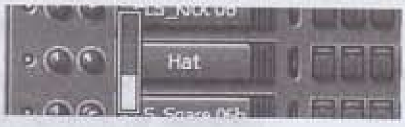

Pattern 1
SWING
FLS_Kick 06
Hat
Snare
All

ထိုနည်းတူပဲ ကျွန်တော်တို့ Snare channel ကိုလဲ ပြောင်းကြမယ်။

File path ကတော့ Packs > Drum Kit 06 > FLS_Snare 06b ပေါ့။ FLS_Snare 06b audio file ကို Snare channel ပေါ်ကို drag ဆွဲယူမယ်။ အောက်ပုံက အတိုင်းပေါ့နော်။

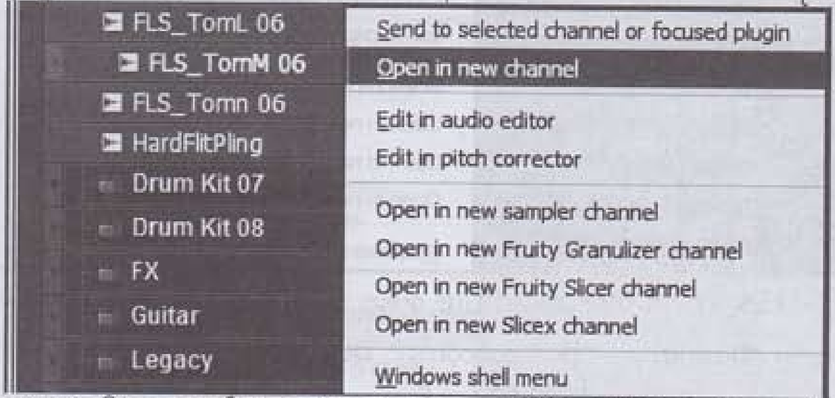

FLS_Kick 06
FLS_Snare 06a
FLS_Snare 06b
FLS_TomF 06
FLS_TomL 06
FLS_TomM 06
FLS_Tomn 06
FLS_Kick 06
Hat
Snare
All
FLS_Snare 06b

High Hat channel ကိုတော့ volume လေးပုံတစ်ပုံ လျှော့ခဲ့မယ်။

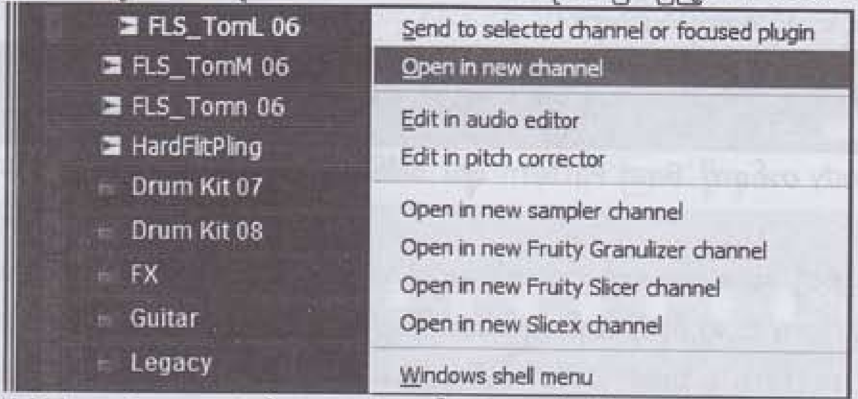


၁၉.၃ Tom Drum Channel **များ ဖြည့်စွက်ခြင်း**

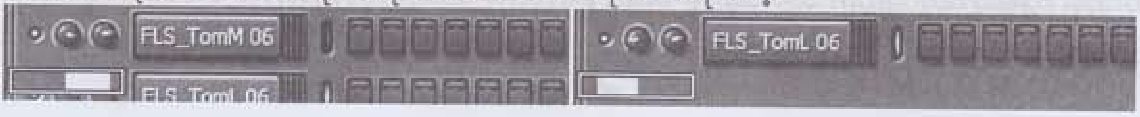
ပြီးတော့ FLS_TomM 06 ဆိုတာလေးကို audio channel တစ်လိုင်း ဖြည့်မယ်။ အဲဒီ audio file ပေါ်မှာ right click လုပ်ပြီး ပေါ်လာတဲ့ pop-up menu ကနေ Open in new channel ကို ရွေးလိုက်မှာပေါ့။


FLS_TomL 06
FLS_TomM 06
FLS_Tomn 06
HardFlitPling
Drum Kit 07
Drum Kit 08
FX
Guitar
Legacy
Send to selected channel or focused plugin
Open in new channel
Edit in audio editor
Edit in pitch corrector
Open in new sampler channel
Open in new Fruity Granulizer channel
Open in new Fruity Slicer channel
Open in new Slicex channel
Windows shell menu

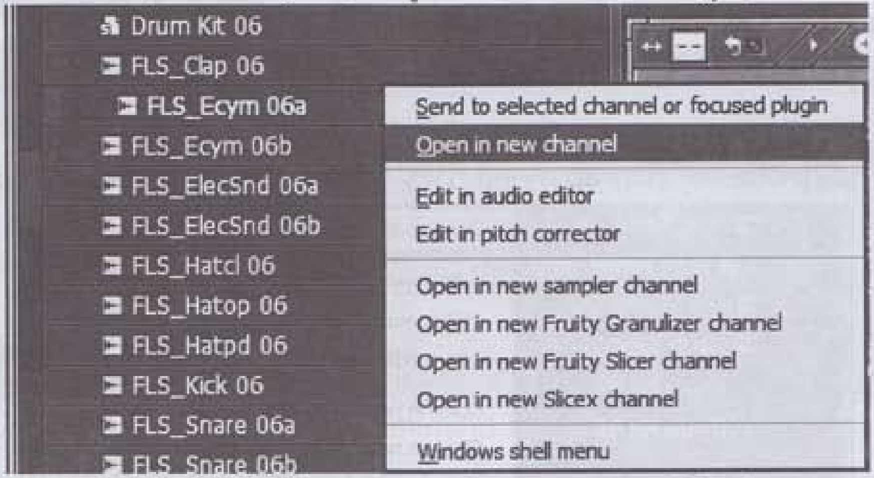
ပြီးရင် FLS_TomL 06 ဆိုတာလေးကိုလဲ audio channel တစ်လိုင်းအဖြစ် ဖြည့်မယ်။ အပေါ်က အတိုင်းပဲပေါ့။


FLS_TomL 06
FLS_TomM 06
FLS_Tomn 06
HardFlitPling
Drum Kit 07
Drum Kit 08
FX
Guitar
Legacy
Send to selected channel or focused plugin
Open in new channel
Edit in audio editor
Edit in pitch corrector
Open in new sampler channel
Open in new Fruity Granulizer channel
Open in new Fruity Slicer channel
Open in new Slicex channel
Windows shell menu

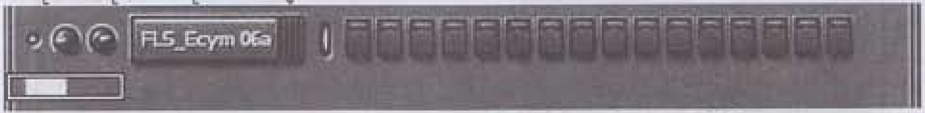
M ဆိုတာက Mid Tom (Drum set ရဲ့ ပထမ အလယ် Tom) ကို ပြောတာပါ။
L ဆိုတာကတော့ Low Tom (Drum set ရဲ့ ဒုတိယ အလယ် Tom) ကို ပြောတာပေါ့။
ဒီ Tom နှစ်လုံးရဲ့ audio channel ဘာဖြစ်လို့ ဖြည့်ရလဲ ဆိုရင် Drum Roll Pattern တွေ အတွက်ပါ။ Drum Roll Pattern တွေမှာ Tom တွေ ထည့်တီးလေ့ ရှိတယ် ဆိုတာကို အခန်း (၆) နရီကိုထိန်းသောတူရိယာ (Drum and Percussion) စာမျက်နှာ (၁၄) မှာကတည်းက ကျွန်တော်တို့ သိခဲ့ကြပြီးသားပဲလေ။
ပြီးရင် FLS_TomM06 audio channel ကို Right Pan ငါးပုံလေးပုံ ပေးမယ်။ FLS_TomL 06 audio channel ကို Left pan ငါးပုံလေးပုံ ပေးမယ်။ အောက်ပုံက အတိုင်းပေါ့။


FLS_TomM 06
FLS_TomL 06
FLS_TomL 06

နောက် ကျွန်တော်တို့ Crush Cymbal channel တစ်လိုင်း ဖြည့်ဦးမယ်။ File path ကတော့ Packs > Drum Kit 06 > FLS_Ecym 06a ပေါ့။ Ecym ဆိုတာက Electric Drum ရဲ့ Cymbal သံကို ပြောတာပါ။


Drum Kit 06
FLS_Clap 06
FLS_Ecym 06a
FLS_Ecym 06b
FLS_ElecSnd 06a
FLS_ElecSnd 06b
FLS_Hatcl 06
FLS_Hatop 06
FLS_Hatpd 06
FLS_Kick 06
FLS_Snare 06a
FLS_Snare 06b
Send to selected channel or focused plugin
Open in new channel
Edit in audio editor
Edit in pitch corrector
Open in new sampler channel
Open in new Fruity Granulizer channel
Open in new Fruity Slicer channel
Open in new Slicex channel
Windows shell menu

အထက်ပါပုံအတိုင်း FLS_Ecym 06a audio file ပေါ်မှာ right-click ပြီး ပေါ်လာတဲ့ pop-up menu က Open in new channel ကို click လုပ်လိုက်ရင် beat pattern window ပေါ်မှာ FLS_Ecym 06a ဆိုတဲ့ audio channel လိုင်း သစ်တစ်လိုင်း တက်လာမှာပေါ့။ အောက်မှာ ပြထားတဲ့ ပုံကအတိုင်း ဒီလိုင်းကိုလဲ left pan ဝါးပုံလေးပုံ ပေးလိုက်မယ်ဗျာ။


FLS_Ecym 06a

၁၉.၄ Melody **တစ်ခုကို** Beat Pattern **များ ပေါင်းစပ် ရုပ်လုံးဖော်ခြင်း**

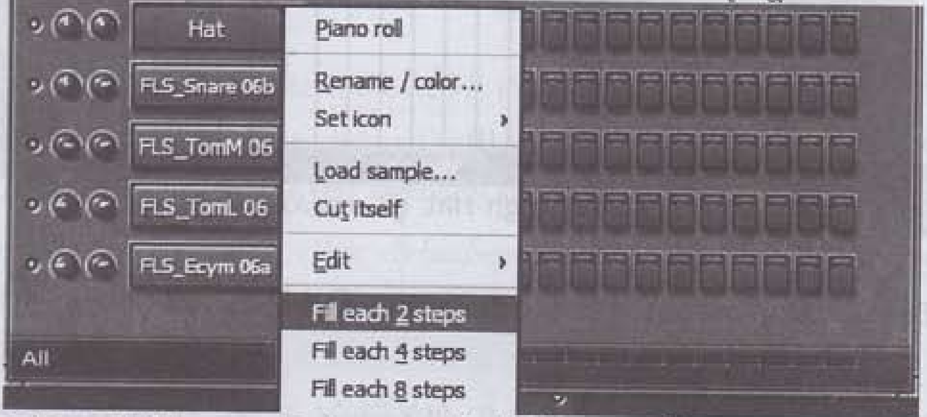
ရှေ့က ကျွန်တော်တို့ ဆွေးနွေးလေ့ကျင့်ခဲ့ကြတာနဲ့ မတူဘဲ ခု ပထမဦးဆုံးအနေနဲ့ Drum Beat သက်သက်ပဲ ပါတဲ့ beat pattern လေးတစ်ခုကို အရင် တည်ဆောက်ကြည့်ရအောင်။ Bass ရယ် အခြား melody တွေရယ်ကို drum beat pattern နဲ့ beat အကိုက် ထပ်မယ့် နောက်ထပ် beat pattern တွေ ထပ်ရေးမယ်ဗျာ။ ပြီးတော့မှ playlist editor ထဲကျတော့မှ multi track အနေနဲ့ ပေါင်းစပ်ကြမယ်။

သီချင်း တစ်ပုဒ်ရဲ့ melody တစ်ခုကို အစိတ်အပိုင်းတွေ အများကြီး ခွဲချလိုက်ပြီး သင့်ရာ သင့်ရာတွေကို combination အမျိုးမျိုးနဲ့ တွဲဖက်လိုက်တဲ့အခါမှာ ပိုပြီး စုံလင်လှပတဲ့ နိမ့်မြင့်တက်ကျ သံစဉ်တွေ ဖြစ်ပေါ်လာပုံကို ဒီအပိုင်းမှာ ကျွန်တော်တို့ လက်တွေ့ စမ်းသပ်ရင်း ဆွေးနွေးကြရအောင်။

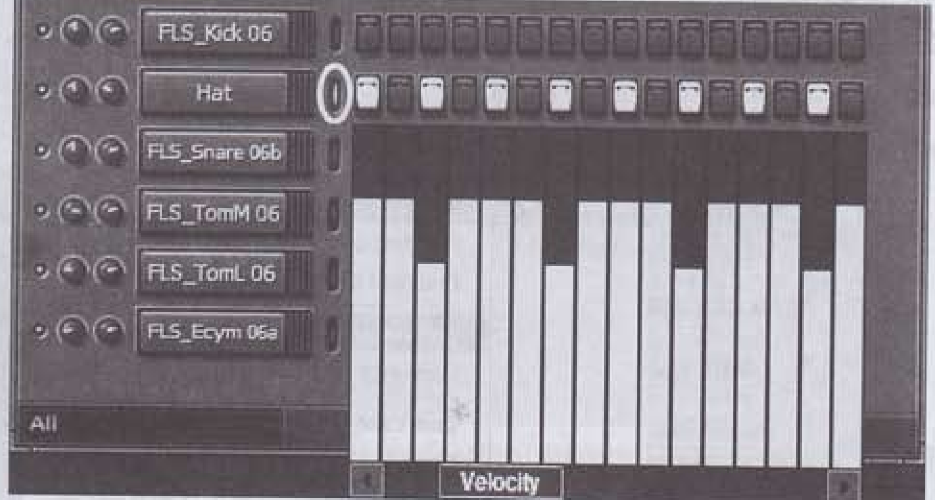
ကဲ အခု ကျွန်တော်တို့ drum သက်သက်နဲ့ beat pattern လေး စီလိုက်ရအောင်။ တစ်ဖက်စာမျက်နှာမှာ ပြထားတဲ့ အဆင့်တွေအတိုင်း စီကြရအောင်ဗျာ။

drum beat တစ်ခုကို တကယ်တမ်း စပြီး စီတဲ့အခါမှာ ဘယ်က စ ရသလဲ.. လို့ မေးရင် စာမျက်နှာ (၁၄) မှာ ပြောခဲ့တဲ့ 'High Hat Cymbal ဆိုတာ drum ရဲ့ အသက်ပဲ။ သီချင်းတစ်ပုဒ် တီးလုံးတစ်ပုဒ်ရဲ့ နရီ (timing) ကိုထိန်းတဲ့ သီချင်းရဲ့ သွေးခုန်နှုန်း ဆိုလဲ ဟုတ်တယ်' ဆိုတာလေးကိုပဲ ပြန်လည်ကိုးကားရမှာပါ။

ဟုတ်ကဲ့။ လိုရင်း ပြောရရင်တော့ High Hat က စ စီပါတယ် ခင်ဗျာ။ အရင်ဦးဆုံး High Hat channel command button ပေါ်မှာ right click လုပ်ပြီး Fill each 2 steps ကို ရွေးပါမယ်။

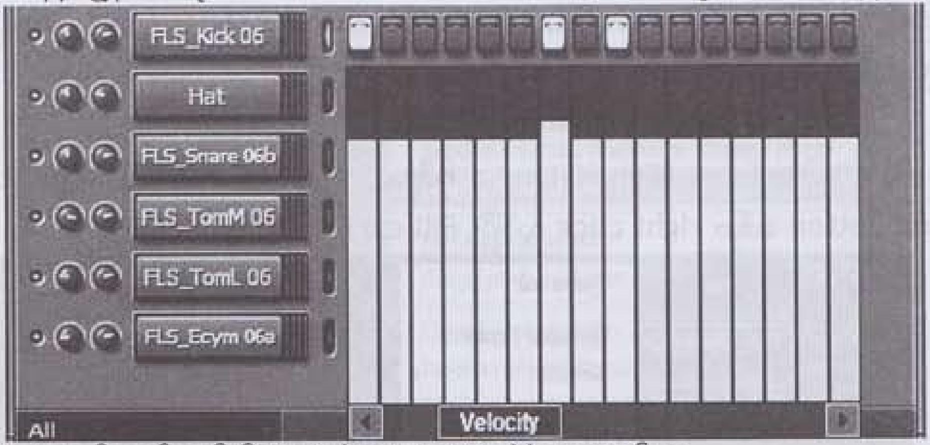

Hat
FLS_Snare 06b
FLS_TomM 06
FLS_TomL 06
FLS_Ecym 06a
All
Piano roll
Rename / color...
Set icon
Load sample...
Cut itself
Edit
Fill each 2 steps
Fill each 4 steps
Fill each 8 steps

High Hat channel Volume adjustကတော့ Kick တို့ Snare တို့ channel တွေကို audio file တွေ assign မလုပ်ခင်၊ Tom တို့ Crush တို့ audio channel တွေ မဖြည့်ခင် တုန်း.. အစကတည်းက ကျွန်တော်တို့ လုပ်ခဲ့ကြပြီးသားပဲလေနော်။ အဲဒီတော့ အခု High Hat channel ကို humanizing လုပ်ရုံပဲ ကျန်တော့တာပေါ့။ အောက်ပုံကအတိုင်း humanizing လေး လုပ်လိုက်ကြမယ်ဗျာ။


FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 06b
FLS_TomM 06
FLS_TomL 06
FLS_Ecym 06a
All
Velocity

High Hat channel active ဖြစ်နေဖို့လေး သတိထားဖို့ပဲ သတိပေးချင်ပါတယ်။ ကျန်တာ စာရှုသူ သိပြီးသားပဲ။ နော်။ အသေးစိတ် ပြန်ပြောနေစရာ မလိုတော့ပါဘူး။

ဒုတိယဆင့်အနေနဲ့ ကျွန်တော်တို့ kick note စီမယ်။ 1 2and 3 ပဲပေါ့။ 2and မှာ velocity နဲနဲ တင်လိုက်မယ်။

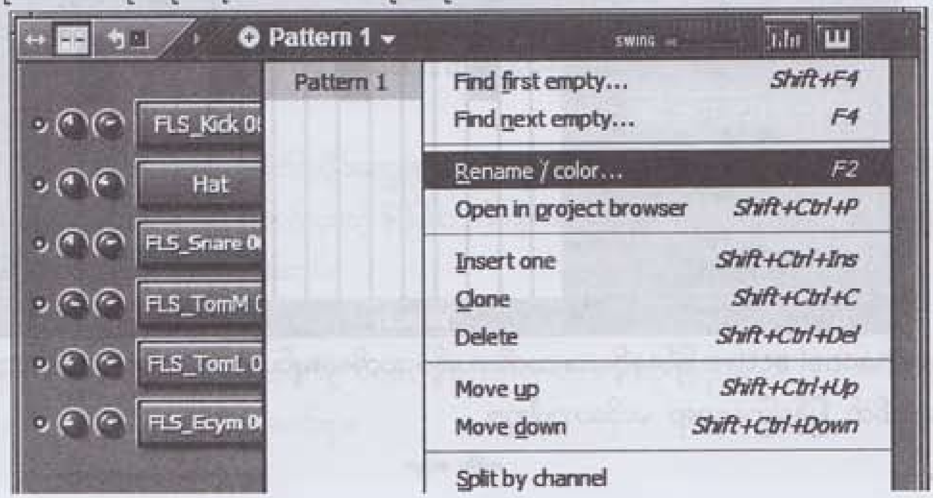

FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 06b
FLS_TomM 06
FLS_TomL 06
FLS_Ecym 06a
All
Velocity

ဒီ drum beat ကို ကျွန်တော်တို့ kick နဲ့ High Hat နဲ့ပဲ ထားမယ်ဗျာ။

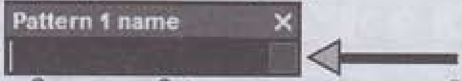
၁၉.၅ Beat Pattern **တစ်ခုကို** name/color assign **ပြုလုပ်ခြင်း**

ဟိုရှေ့လေ့ကျင့်ခန်းတုံးကတော့ beat pattern က စုစုပေါင်းလို့မှ သုံးမျိုးပဲ ရှိတာဆိုတော့ မှတ်ရတာ ဘာမှ မခက်ဘူးပေါ့။ ဒါပေမယ့် အခု ဒီ လေ့ကျင့်ခန်း ကျတော့ ကျွန်တော်တို့ beat pattern တွေ အများကြီး သုံးကြမှာခင်ဗျ။ အဲဒီတော့ များလာရင် ရှုပ်ကုန်မှာ စိုးရတယ်။

ဆိုတော့ beat pattern တစ်ခုချင်းစီကို နာမည်လေးတွေ ပေးထားကြမယ်ဗျာ။ နောက်ပြီး playlist editor ပေါ်မှာ စီတဲ့အခါကျတော့ ပိုပြီး ထင်ရှားအောင် အရောင်ပါ assign ပေးခဲ့မယ်။ ဘယ်လို ပေးရသလဲ ဆိုတော့ beat pattern window ရဲ့ ထိပ်က Pattern 1 ဆိုတဲ့ စာရဲ့ ဘေးမှာ အောက်စိုက်မြားလေး ရှိတယ်။ အဲဒါလေးကို click လုပ်လိုက်ရင် အောက်က ပုံအတိုင်း menu ပေါ်လာမယ်ပေါ့။

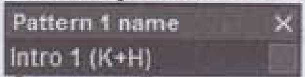

Pattern 1
SWING
Pattern 1
FLS_Kick 0
Hat
FLS_Snare 0
FLS_TomM 0
FLS_TomL 0
FLS_Ecym 0
Find first empty... Shift+F4
Find next empty... F4
Rename / color... F2
Open in project browser Shift+Ctrl+P
Insert one Shift+Ctrl+Ins
Clone Shift+Ctrl+C
Delete Shift+Ctrl+Del
Move up Shift+Ctrl+Up
Move down Shift+Ctrl+Down
Split by channel

ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Rename / color ဆိုတာလေးကို ရွေးမယ်ဗျာ။ သူ့ရဲ့ shortcut ကတော့ F2 ပေါ့။ အဲသလို ရွေးလိုက်ရင် (သို့မဟုတ် F2 နှိပ်လိုက်ရင်) အောက်က ပုံအတိုင်း Name/Color assign text box လေး ကျလာမယ်။



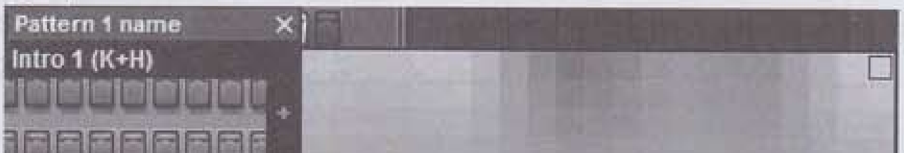
Cursor လေး မှိတ်တုတ်မှိတ်တုတ်နဲ့ စောင့်နေတာက ဒီ beat pattern အတွက် ကိုယ်ပေးချင်တဲ့ နာမည်ကို ရိုက်ထည့်ဖို့။ text area ရဲ့ လက်ယာစွန်းက မီးခိုးရောင် စတုရန်းတုံးလေးကတော့ color assign button ပါ။ ပုံမှာ မြားပြထားပါတယ်။

ကဲ အရင်ဆုံး ကျွန်တော် ဒီ beat pattern ရဲ့ နာမည်ကို Intro 1 လို့ ပေးမယ်ဗျာ။ Kick နဲ့ High Hat ပဲ ပါမှန်း သိသာအောင် Intro 1 ဆိုတာ နောက်ကနေ (K+H) ဆိုတာလေး ဖြည့်မယ်။ အဲဒီတော့ Name/Color assign text box ထဲမှာ Intro 1 (K+H) ဆိုတာလေး ရိုက်ထည့်လိုက်မယ်။



Intro 1 (K+H)

ပြီးရင် color assign button ကို click လိုက်မယ်ဗျာ။ အဲဒါဆိုရင် အောက်က ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း color assign panel ပေါ်လာမယ်။



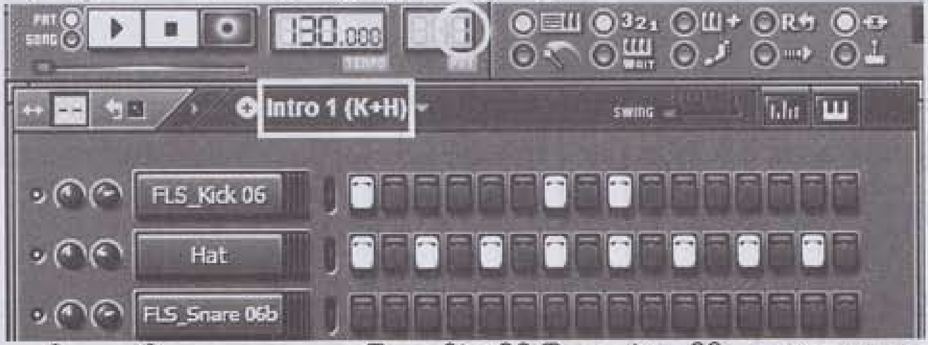
Intro 1 (K+H)

အထက်ပါ ပုံထဲက အတိုင်း အပေါ်ဆုံးအတန်း လက်ယာဘက်စွန်းဆုံးက အဝါရောင်ကို ရွေးမယ်ဗျာ။ အဲလို ရွေးလိုက်တာနဲ့ Name/Color assign text box က color assign button က နဂိုမူလ မီးခိုးရောင်ကနေ ကျွန်တော်တို့ ရွေးလိုက်တဲ့ အဝါရောင်လေး ပြောင်းသွားပြီ။

Pattern 1 name

Intro 1 (K+H)

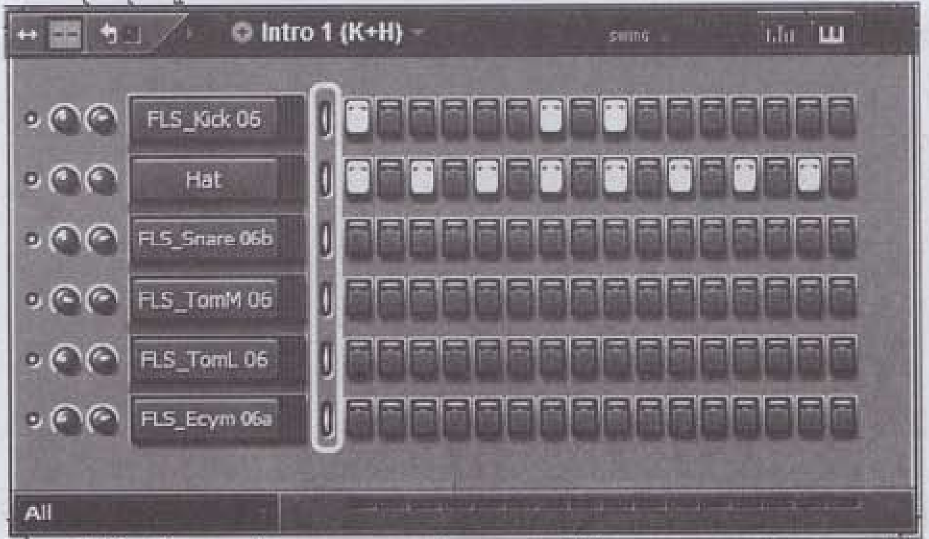
ပြင်စရာတွေ အကုန် စိတ်တိုင်းကျလို့ Enter နှိပ်လိုက်တာနဲ့ beat pattern window ရဲ့ title ဟာ အောက်က ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း စာသားနဲ့ အရောင်တွေ ပြောင်းလဲသွားပါပြီ။


PAT
SONG
130.000
TEMPO
PAT
Intro 1 (K+H)
SWING
FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 06b

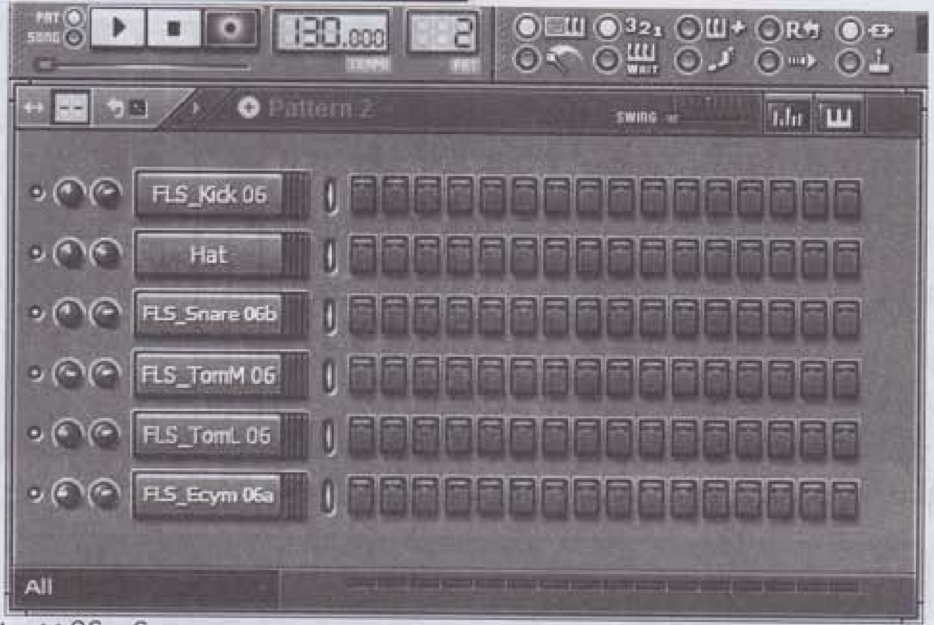
ဒီနေရာမှာ တစ်ခု သတိထားရမှာက.... အဖြူရောင်နဲ့ ဝိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်း pattern number က ပြောင်းမသွားပါဘူး။ pattern ရဲ့ နာမည်ကိုသာ ကျွန်တော်တို့ ပြောင်းလိုက်ခြင်း ဖြစ်ပါတယ်။

ဟုတ်ပြီ။ ယခု အမှတ် ၁ beat pattern ဖြစ်တဲ့ Intro 1 (K+H) ကို စိတ်တိုင်းကျပြီ။ အမှတ် ၂ beat pattern ကို တည်ဆောက်မယ်။ အမှတ် ၂ beat pattern ကို သပ်သပ်ကြီး ဖန်တီးစရာ မလိုသေးဘူး။ ဒီ အမှတ် ၁ beat pattern ဖြစ်တဲ့ Intro 1 (K+H) ကို ကျွန်တော်တို့ copy ကူးပြီး အမှတ် ၂ beat pattern မှာ paste မယ်။

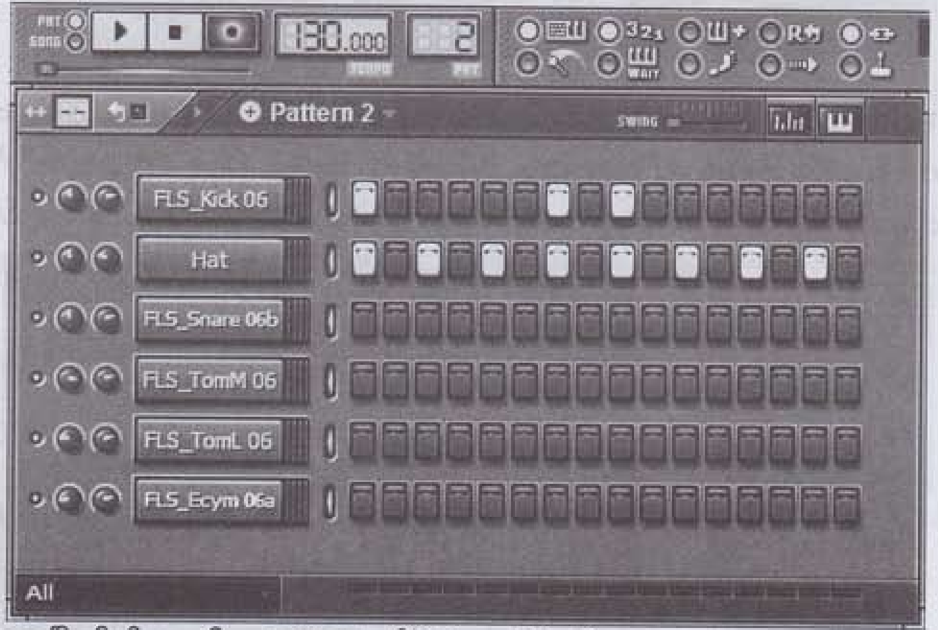
audio channel တွေအားလုံးကို active ဖြစ်အောင် လုပ်မယ်။ ကြိုက်တဲ့ audio channel ရဲ့ selector ကို double click လုပ်လိုက်ရုံပါဘဲ။


Intro 1 (K+H)
SWING
FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 06b
FLS_TomM 06
FLS_TomL 06
FLS_Ecym 06a
All

ပြီးရင် Ctrl + C နှိပ်မယ်။ နောက် pattern selector ပေါ်ကို mouse pointer ရွှေ့ ပြီး scroller wheel ကို ရှေ့တစ်ထစ်တွန်းလို့ အမှတ် ၂ pattern ကို ခေါ်ယူမယ်ဗျာ။


PAT
SONG
130.000
TEMPO
2
PAT
Pattern 2
SWING
FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 06b
FLS_TomM 06
FLS_TomL 06
FLS_Ecym 06a
All

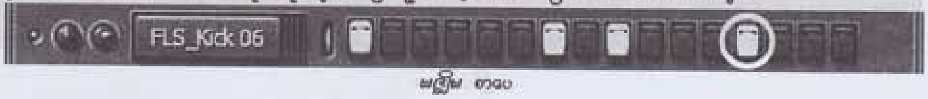
ပြီးရင် Ctrl + V နှိပ်မယ်။

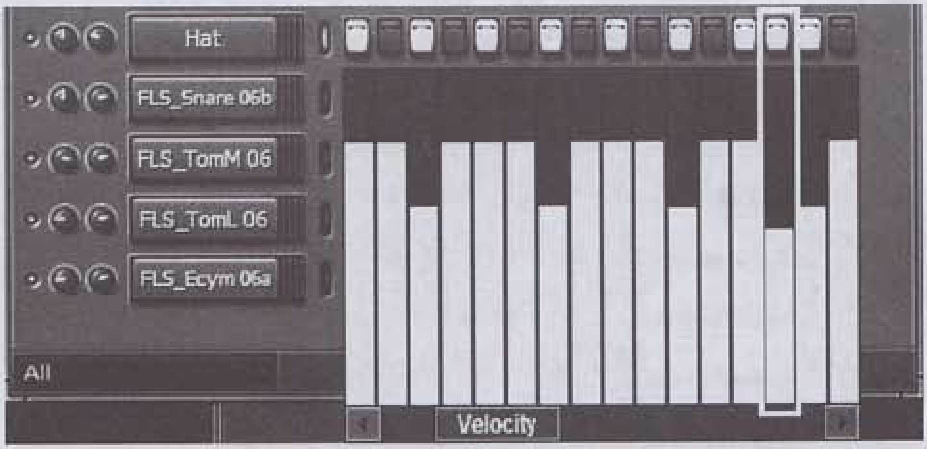

PAT
SONG
130.000
TEMPO
2
PAT
Pattern 2
SWING
FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 06b
FLS_TomM 06
FLS_TomL 06
FLS_Ecym 06a
All

အခုလို ဖြစ်သွားပြီ ဆိုရင် အမှတ် ၂ pattern ကို နဲနဲလေး ပြင်မယ်။

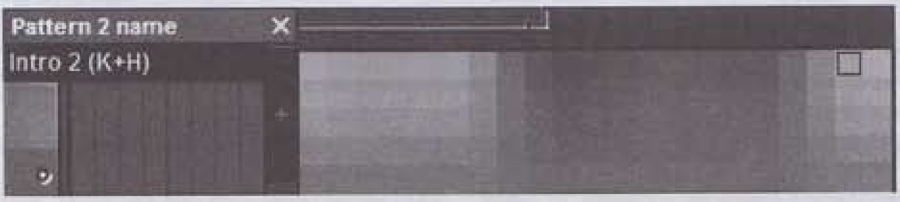
Kick channel ရဲ့ 4th beat မှာ note တစ်လုံး ဖြည့်မယ်။ humanizing မလုပ်တော့ဘူး။

High Hat channel လိုင်းရဲ့ 4th beat နဲ့ 4and နဲ့ ကြားမှာ note တစ်လုံး ဖြည့်မယ်။ humanizing ပါ တစ်ခါထဲ လုပ်မယ်။ High Hat ကို သုံးချက်တွဲ ရိုက်တဲ့ အသံထွက်လာအောင်ပေါ့။



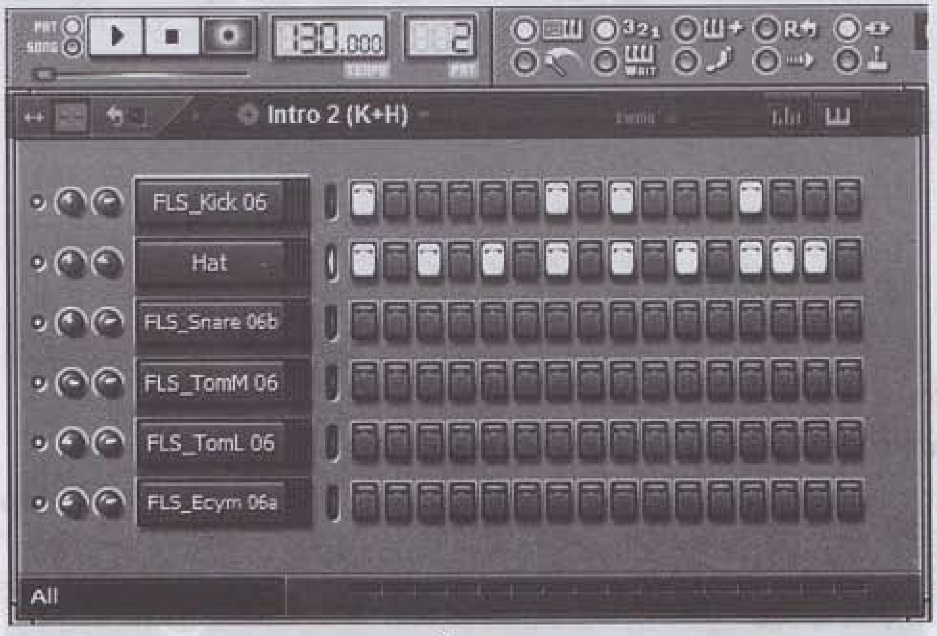

Hat
FLS_Snare 06b
FLS_TomM 06
FLS_TomL 06
FLS_Ecym 06a
All
Velocity

ပြီးရင် ကျွန်တော်တို့ အမှတ် ၂ beat pattern ကိုလဲ နာမည်ပြောင်းမယ်။ F2 နှိပ်လိုက်မယ်။


Pattern 2 name

Intro 2 (K+H)

ပေါ်လာတဲ့ Name/Color assign text box ထဲမှာ Intro 2 (K+H) လို့ ရိုက်ထည့်လိုက်မယ်။ အရောင်ကတော့ ပထမဆုံးအတန်း လက်ယာဘက် ဒုတိယအစွန်ဆုံး အဝါရောင်ကို ရွေးမယ်။ ပြီးရင် Enter နှိပ်လိုက်မယ်ဆိုရင် ကျွန်တော်တို့ရဲ့ အမှတ် ၂ beat pattern ဟာ အောက်မှာ ပြထားတဲ့ ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားပါလိမ့်မယ်။

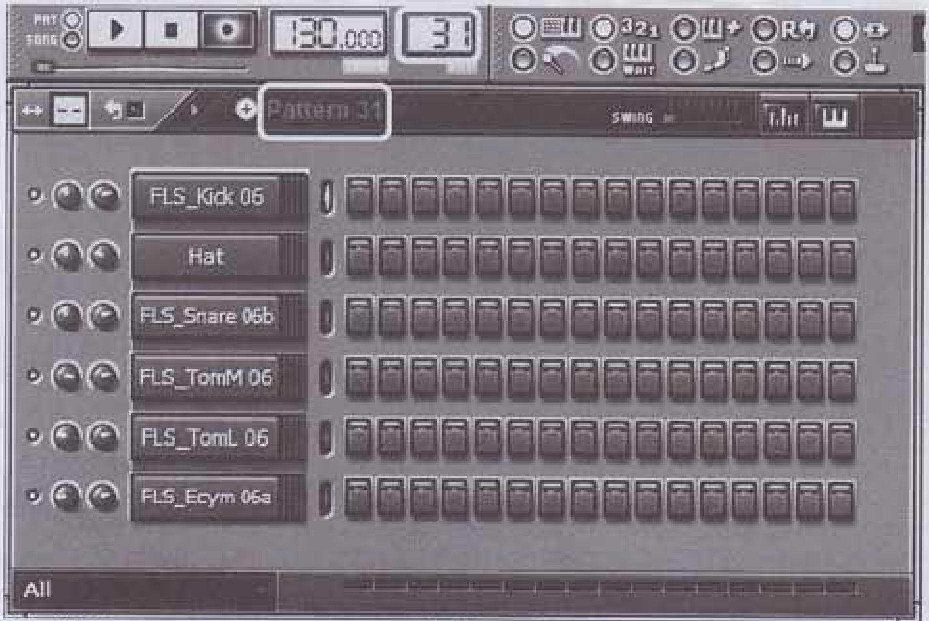

PAT
SONG
130.000
TEMPO
2
PAT
Intro 2 (K+H)
FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 06b
FLS_TomM 06
FLS_TomL 06
FLS_Ecym 06a
All

၁၉.၆ melodic note **များကို သီးသန့် beat pattern အဖြစ် တည်ဆောက်ခြင်း**

ကဲ ကျွန်တော်တို့ bass နဲ့ တခြား သင့်ရာ melody တွေအတွက် pattern ကို ရေးကြမယ်ဗျာ။

အဲဒီတော့ ခု ဒီ tune အတွက်က ဒီ drum beat pattern နှစ်ခုထဲနဲ့ ပြီးမှာ မှ မဟုတ်တာနော်။ သူ့အပိုင်းနဲ့ သူ အစုလိုက် အစုလိုက်ကလေး ဖြစ်စေဖို့ အတွက် ကျွန်တော်တို့ pattern ၃၀ စာလောက် လောက် ချန်ခဲ့မယ်ဗျာ။

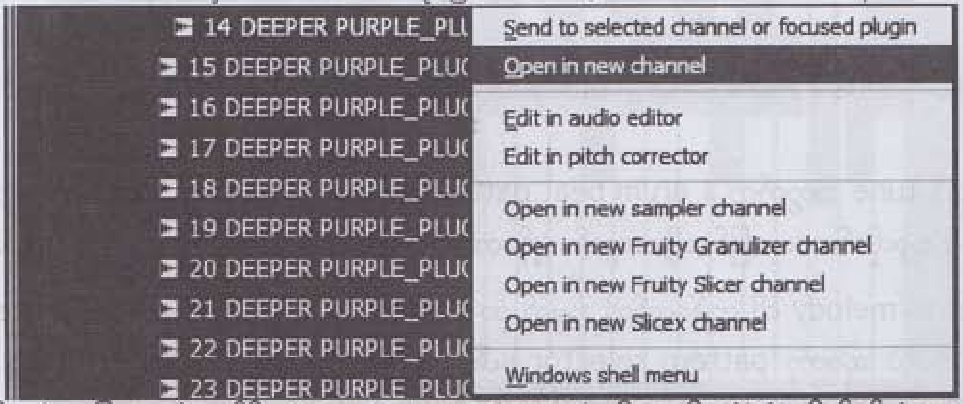
ဒါကြောင့် bass/melody ကို ကျွန်တော်တို့ အမှတ် ၃၁ pattern မှာ ရေးမယ်။ အမှတ် ၃၁ pattern ကို ဘယ်လို သွားမလဲ ဆိုတော့ pattern selector ပေါ်မှာ mouse pointer တင်ပြီး 31 ဆိုတဲ့ ဂဏန်း ပေါ်လာတဲ့ထိ scroller wheel ကို ရှေ့ကို တွန်းရမှာပေါ့ဗျာ။ အမှတ် ၃၁ beat pattern ကို ရောက်ရင် အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်မှာပေါ့။


PAT
SONG
130.000
31
Pattern 31
SWING
FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 06b
FLS_TomM 06
FLS_TomL 06
FLS_Ecym 06a
All

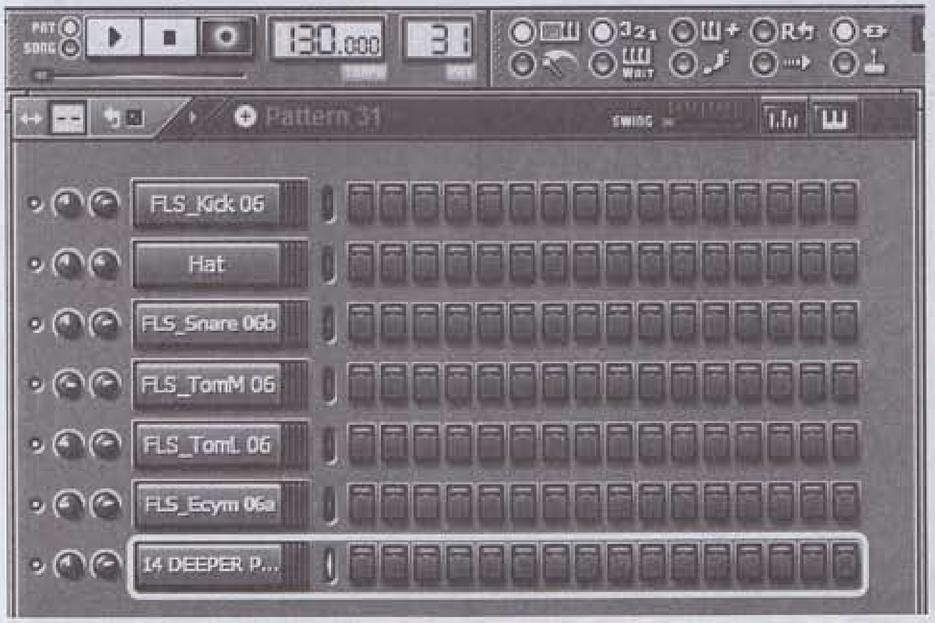
အခုက ကျွန်တော်တို့ ရေးမှာက bass note ပေါ့။ ဒါပေမယ့် bass audio channel က မရှိသေးဘူး။ အဲဒီတော့ beat pattern ထဲကို bass audio channel လေးဖြည့်ပြီးမှ ဖြစ်မယ်။

ဒီသီချင်းကိုလဲ ကျွန်တော်တို့ Key C နဲ့ပဲ ဖန်တီးကြမယ်။ ဆိုတော့ သုံးနေကျဖြစ်တဲ့
14 DEEPER PURPLE_PLUCK C2ogg လေးကိုပဲ ပြန်ယူသုံးရအောင်။
သူ့ရဲ့ File path ကတော့
Packs > Guitar > Bass > FL Studio Bass 02 > 14 DEEPER PURPLE_PLUCK C2ogg ပေါ့နော်။

အဲဒီ audio file လေးပေါ်မှာ right click လုပ်ပြီး ပေါ်လာတဲ့ pop-up menu ကနေ


14 DEEPER PURPLE_PLU
15 DEEPER PURPLE_PLU
16 DEEPER PURPLE_PLU
17 DEEPER PURPLE_PLU
18 DEEPER PURPLE_PLU
19 DEEPER PURPLE_PLU
20 DEEPER PURPLE_PLU
21 DEEPER PURPLE_PLU
22 DEEPER PURPLE_PLU
23 DEEPER PURPLE_PLU
Send to selected channel or focused plugin
Open in new channel
Edit in audio editor
Edit in pitch corrector
Open in new sampler channel
Open in new Fruity Granulizer channel
Open in new Fruity Slicer channel
Open in new Slicex channel
Windows shell menu

အထက်ကပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Open in new channel ဆိုတာကို click လိုက်ရင် beat pattern window ဟာ အောက်ပုံကအတိုင်း ဖြစ်သွားပါလိမ့်မယ်။ Bass audio channel တစ်ခု တိုးလာတာပေါ့။


PAT
SONG
130.000
31
Pattern 31
SWING
FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 06b
FLS_TomM 06
FLS_TomL 06
FLS_Ecym 06a
14 DEEPER P...

အဲဒီမှာ ပြောစရာ တစ်ခု ရှိလာပါတယ်။

ကျွန်တော်တို့ audio channel သစ်တွေဖြည့်သမျှ ဒီ beat pattern window ထဲမှာက အကုန် ရှိနေမှာပါ။ အဲဒီတော့ ခု ကျွန်တော်တို့ bass နဲ့ တခြား melody တွေ တီးထည့်မယ် လို့ ရည်ရွယ်ပြီး ခေါ်လိုက်တဲ့ ဒီ အမှတ် (၃၁) pattern မှာရော drum note တွေ ပြန်လိုက်ဖြည့်ရဦးမှာလား.. ဆိုရင် –လုံးဝ– မလိုပါဘူး။

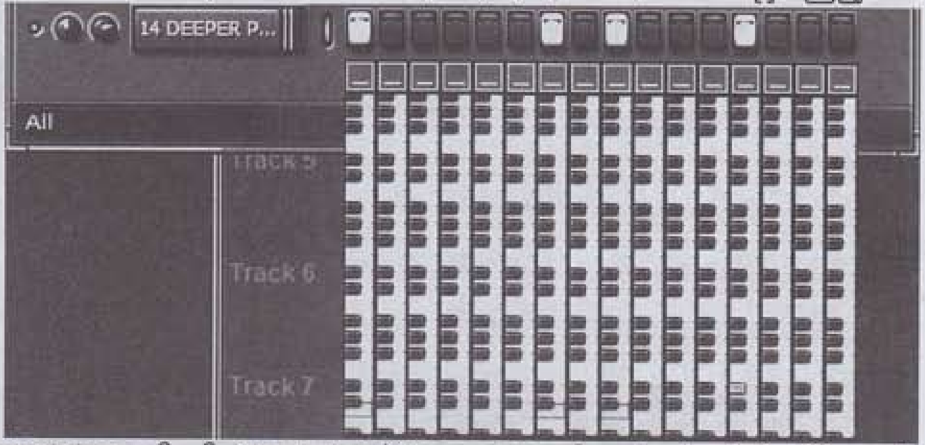
drum အတွက်က ရှေ့မှာ စီခဲ့တဲ့ intro drum pattern နှစ်ခု အပါအဝင် drum သီးသန့်စီထားတဲ့ beat pattern တွေကို သပ်သပ် သုံးမှာပါ။ ခုယူလိုက်တဲ့ beat patter မှာက bass ကိုပဲ တီးထည့်မှာပါ။ drum နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ audio channel တွေကိုတော့ အကုန်လုံး slot အလွတ်အတိုင်း လွှတ်ထားခဲ့မှာပေါ့။

ထိုနည်းတူစွာပဲ drum နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ audio channel တွေကို ထပ်မံဖြည့်စွက်ပြီး စိတ်ခဲ့အခါ ကျရင်လဲ ခု ဖြည့်ခဲ့တဲ့ bass channel နဲ့ ဖြည့်လတ္တံ့ဖြစ်တဲ့ သင့်တော်ရာ melody channel တွေဟာ တစ်တန်းလုံး ဘာ note မှ မပါတဲ့ slot အလွတ်တွေချည်း ဖြစ်နေမှာပေါ့။

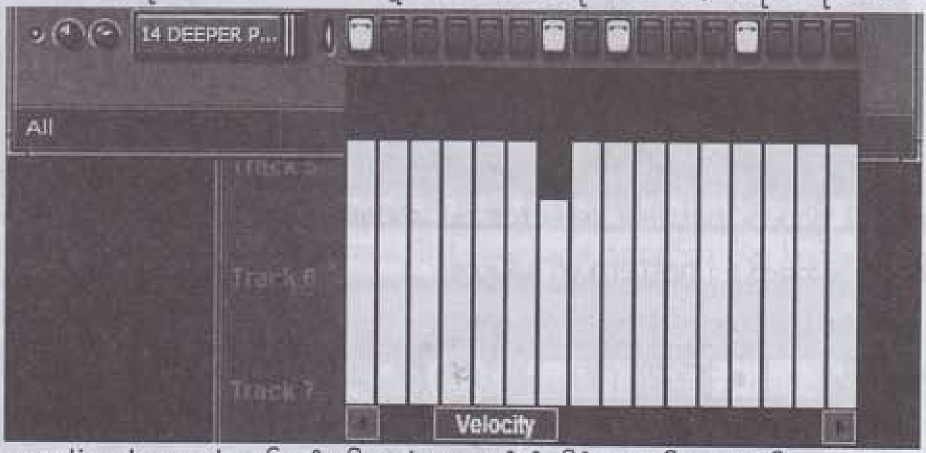
ဒီသည်ပင်လျှင် multiple tracking သဘောတရားပါဘဲ ခင်ဗျာ။ တကယ်တမ်း recording studio တွေမှာ အသံဖမ်းတော့လဲ drum သပ်သပ် bass သပ်သပ် တခြား instrument တွေ သပ်သပ် Track တစ်ခုစီနဲ့ ဖမ်းယူပြီးမှ ပြန်ပေါင်းတာပါဘဲ။ အဲလို Track တွေအားလုံးကို သင့်တော်သလို level တွေချိန်ပြီး သီချင်းတစ်ပုဒ် အဖြစ် ပေါင်းတာကို audio mixing သို့မဟုတ် mixdown လို့ ခေါ်တာပေါ့။

ကဲ ဟုတ်ပြီ။ bass audio channel မှာ bass note တွေ ဖြည့်တော့မယ်။

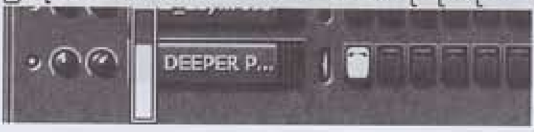
ဘယ် slot တွေမှာလဲ ဆိုရင် 1 ရယ် 2and ရယ် 3 ရယ် 4 ရယ် မှာ ဖြည့်မယ်။ ထုံးစံအတိုင်း (bass note ဖြစ်တဲ့အတွက်) -3 octave ချမယ်။ Note က /1̥ 01̥ 1̥ 3̥b/ ပေါ့။ အောက်ပုံမှာ ကြည့်ပါ။


14 DEEPER P...
All
Track 5
Track 6
Track 7

ပြီးရင် humanizing လုပ်မယ်။ 2and slot ရဲ့ bass note ကို velocity ငါးပုံတစ်ပုံလောက် ချမယ်။


14 DEEPER P...
All
Track 5
Track 6
Track 7
Velocity

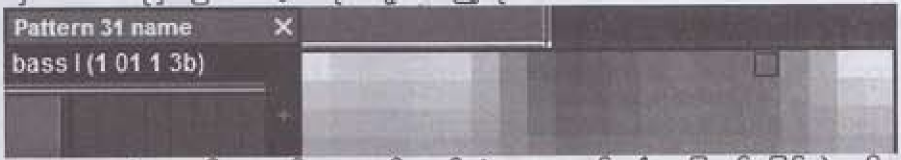
ပြီးရင် bass audio channel တစ်ခုလုံးကို volume သုံးပုံနှစ်ပုံလောက် ထားမယ်။



ကဲ.. ဒါဆိုရင် bass line နဲ့ ပတ်သက်လို့ ပြည့်စုံပြီ။

space bar တစ်ချက်လောက်ပုတ်ပြီး play ကြည့်လိုက် ပါဦးနော်။

ပြီးရင် အခု bass pattern လေးကို နာမည်ပေးမယ်ဗျာ။ F2 နှိပ်လိုက်မယ်။ ပေါ်လာတဲ့ name/color assign text box ထဲမှာ အောက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း ရိုက်ထည့်လိုက်မယ်။

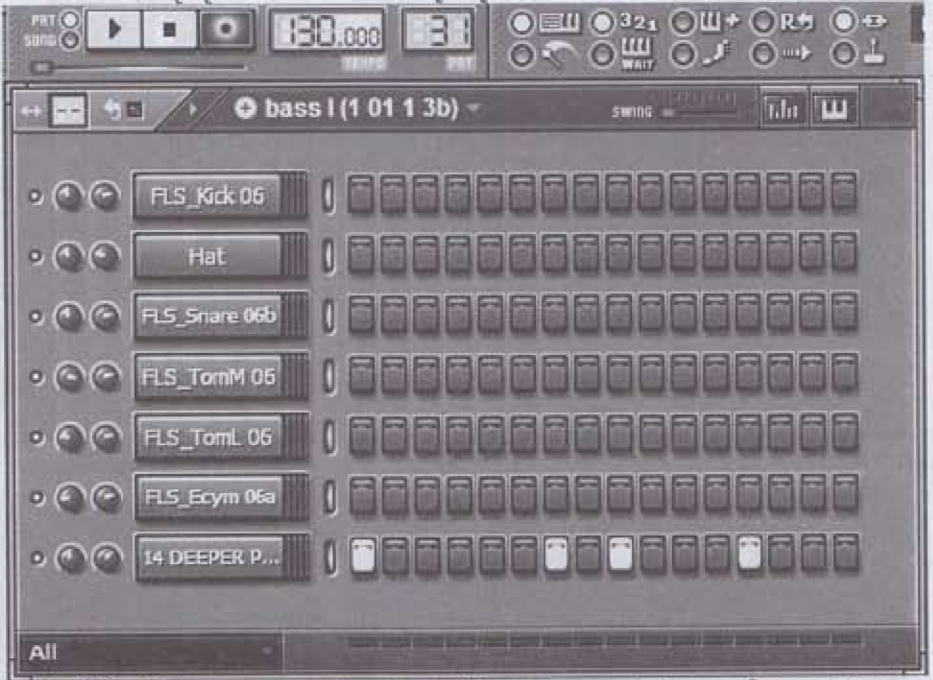


Pattern 31 name

bass I (1 01 1 3b)

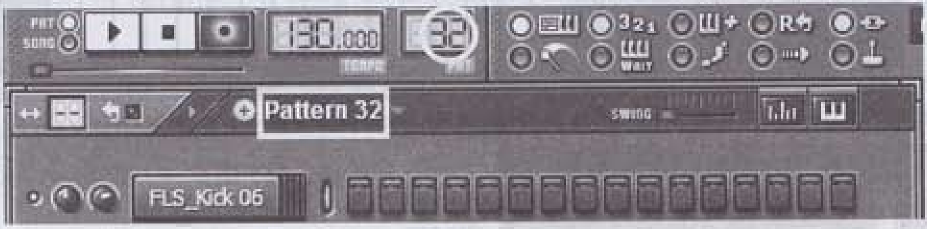
အရောင်ကိုတော့ ပထမဆုံးအတန်း လက်ယာဘက်အစွန်ဆုံးက ရေရင် ငါးခုမြောက် ဖြစ်တဲ့ လိမ္မော်ရင့်ရောင် ပေးလိုက်မယ်။ ပြီးရင် Enter နှိပ်လိုက်မယ်။

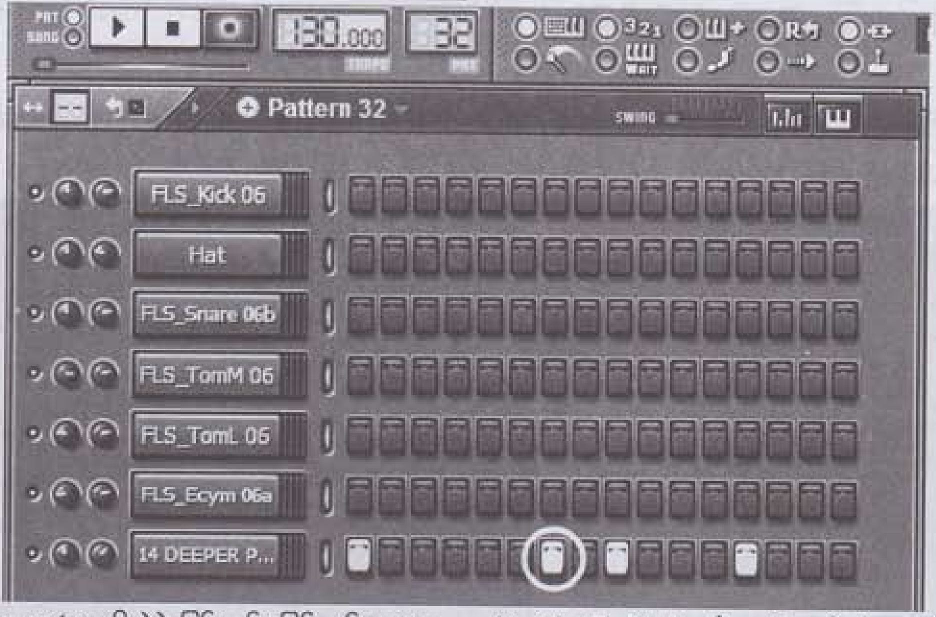
နောက်တဆင့်အနေနဲ့ အခု pattern ရဲ့ audio channel တွေအားလုံးကို active ဖြစ်သွားအောင် နှစ်သက်ရာ channel selector တစ်ခုကို double click လုပ်လိုက်မယ်။


PAT
SONG
130.000
TEMPO
31
PAT
bass I (1 01 1 3b)
SWING
FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 06b
FLS_TomM 06
FLS_TomL 06
FLS_Ecym 06a
14 DEEPER P...
All

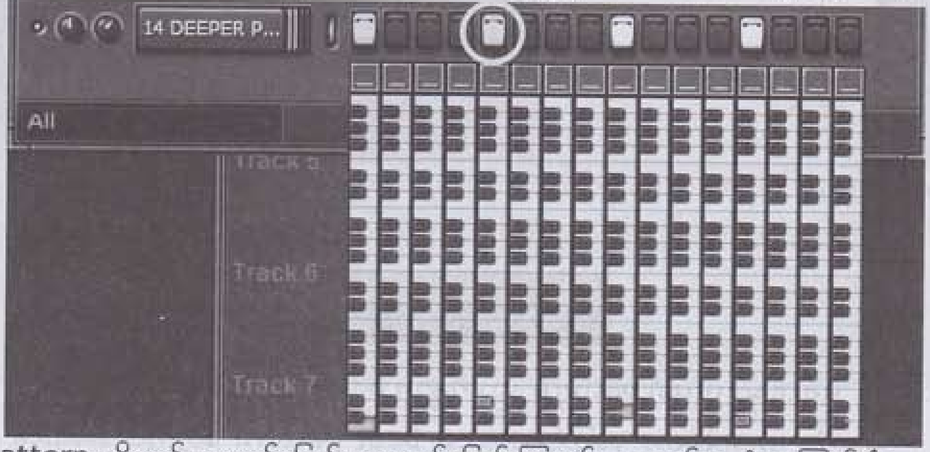
ပြီးရင် Ctrl + C နှိပ်မယ်။ pattern selector ပေါ် mouse pointer တင်၊ scroller wheel ကို ရှေ့တစ်ထစ်တွန်းပြီး အမှတ် ၃၂ pattern ကို ခေါ်မယ်။

အမှတ် ၃၂ pattern ပေါ်လာရင် Ctrl + V နှိပ်မယ်။

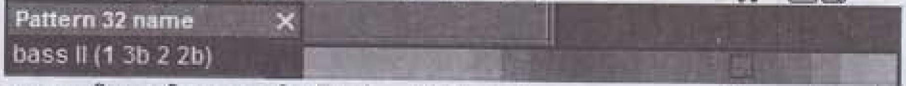

PAT
SONG
130.000
TEMPO
32
PAT
Pattern 32
SWING
FLS_Kick 06


PAT
SONG
130.000
32
Pattern 32
SWING
FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 06b
FLS_TomM 06
FLS_TomL 06
FLS_Ecym 06a
14 DEEPER P...

ပြီးရင် bass note ကို နဲနဲ ပြင်မယ်။ ပြင်မယ့် note က /1̣ 3̣b 2̣ 2̣b/ ပေါ့။ off တစ်လုံးမှ မပါတော့ဘူး။ အဲဒီတော့ ရှိနှင့်ပြီးတဲ့ 2and slot note အဟောင်းကို လုံးဝ ဖျက်ထုတ်ပစ်လိုက်မယ်။ အထက်က ပုံမှာ ဝိုင်းပြထားပါတယ်။ 2nd beat slot မှာ note သစ်တစ်လုံး ဖြည့်မယ်။ အောက်က ပုံမှာ ပြထားတဲ့ အတိုင်းပေါ့။


14 DEEPER P...
All
Track 5
Track 6
Track 7

ပြီးရင် ဒီ pattern ကိုလည်း နာမည်ပြောင်း အရောင်ပြောင်းကြမယ်။ အောက်က ပုံမှာ ကြည့်ပါ။



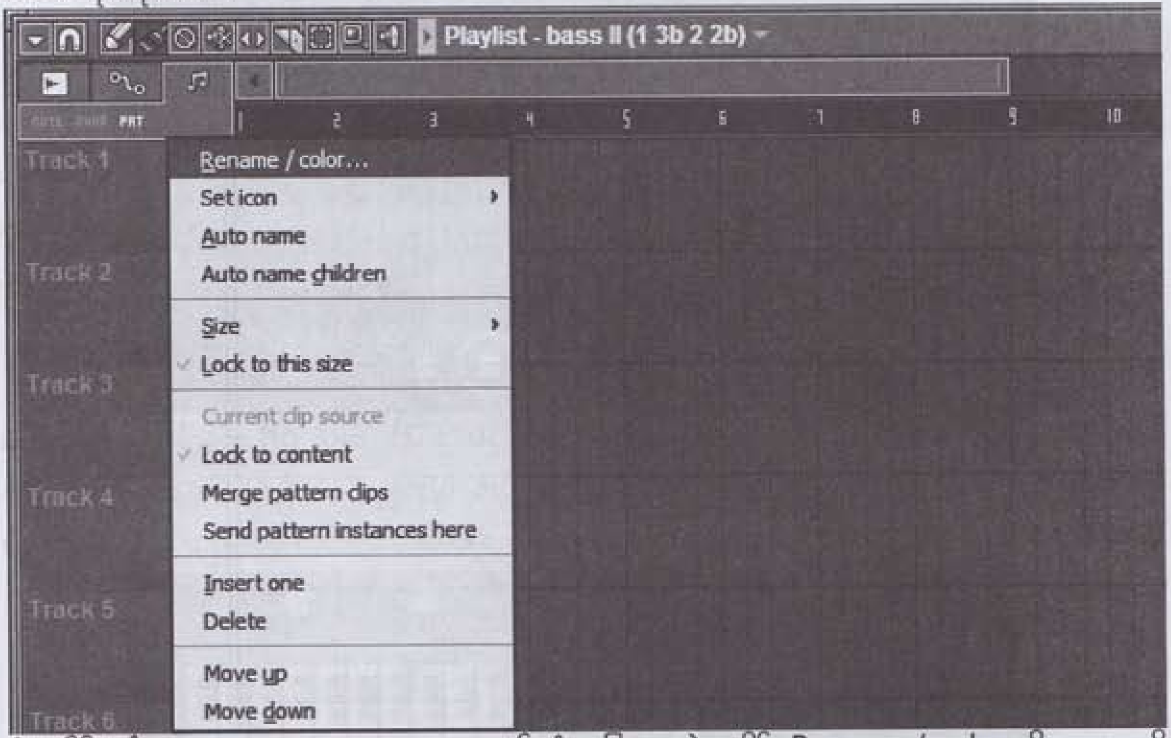
Pattern 32 name
bass II (1 3b 2 2b)

အရောင်ကိုတော့ လက်ယာစွန်းက ရေရင် ခြောက်ကွက်မြောက် (စောစောကအရောင်ရဲ့ ရှေ့တစ်ရောင်) သုံးကြမယ်။

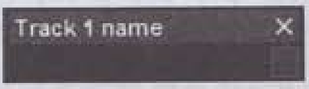
ပြီးရင် Enter နှိပ်လို့ ရပြီ။ ကဲ space bar လေး တစ်ချက်ပုတ်ပြီး play ကြည့်ပါဦးဗျာ။
သိသလိုလိုပဲ......... လို့ မထင်မိဘူးလားဟင်။

၁၉.၇ Track များကို အမည်ပြောင်းခြင်း

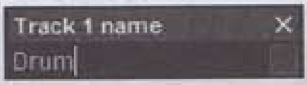
ကဲ ပထမဦးဆုံး F5 နှိပ်ပြီး playlist editor ကို ခေါ်လိုက်မယ်ဗျာ။ ပြီးရင် Track 1 ဆိုတဲ့ စာရဲ့ အပေါ်မှာ right click လုပ်လိုက်မယ်။


Playlist - bass II (1 3b 2 2b)
Track 1
Track 2
Track 3
Track 4
Track 5
Track 6
Rename / color...
Set icon
Auto name
Auto name children
Size
Lock to this size
Current clip source
Lock to content
Merge pattern clips
Send pattern instances here
Insert one
Delete
Move up
Move down

ပုံအတိုင်းပေါ့။ pop-up menu လေး ကျလာမယ်။ ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Rename / color ဆိုတာလေးကို လိုက်မယ်။ အဲဒါဆိုရင် အောက်မှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Name/Color assign text box လေး ပေါ်လာမယ်။

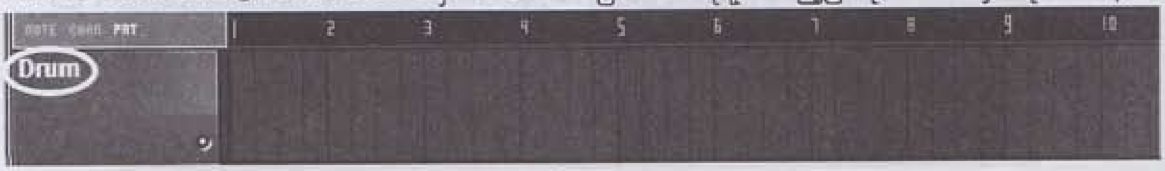

Track 1 name
X

ကျွန်တော်တို့ ခု ဒီ Track မှာ drum pattern တွေကိုချည်း စီလိုက်မယ်။ အဲဒီတော့ ဒီ Track ကို Drum လို့ နာမည် ပေးလိုက်မယ်။ အရောင်တော့ မပြောင်းတော့ဘူး။ beat pattern တွေကိုပဲ အရောင်နဲ့ marking ပေးရတာက ကြည့်ရတာ ပိုရှင်းတယ်။


Track 1 name
X

Drum

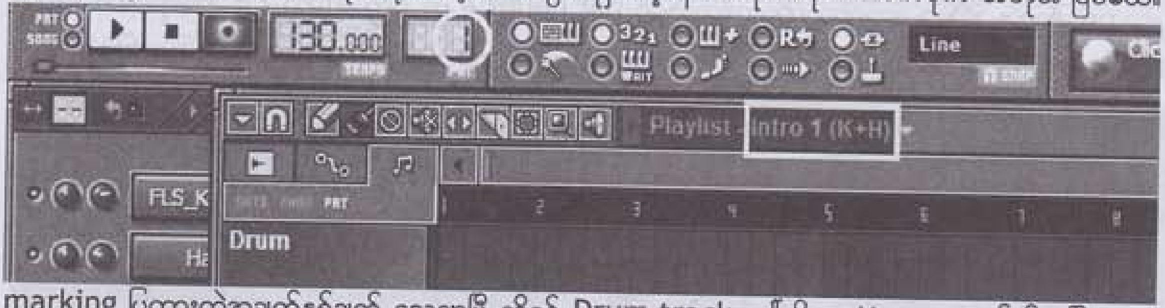
Name/Color assign text box ထဲမှာ အထက်က ပြထားသလိုရိုက်ထည့်ပြီးလို့ Enter နှိပ်လိုက်တာနဲ့



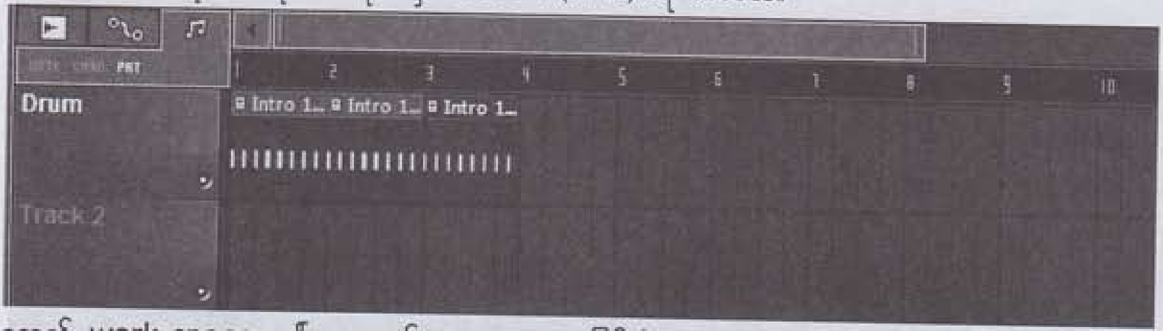
Track 1 လို့ မူလရှိနေတဲ့ Track ရဲ့ နာမည်ဟာ တစ်ဖက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Drum ဆိုပြီး ပြောင်းသွားပြီ။

၁၉.၈ Beat Pattern **များကို တစ်ခုထက်ပိုကာ ရောစပ်အသုံးပြုခြင်း** (Multiple Tracking)

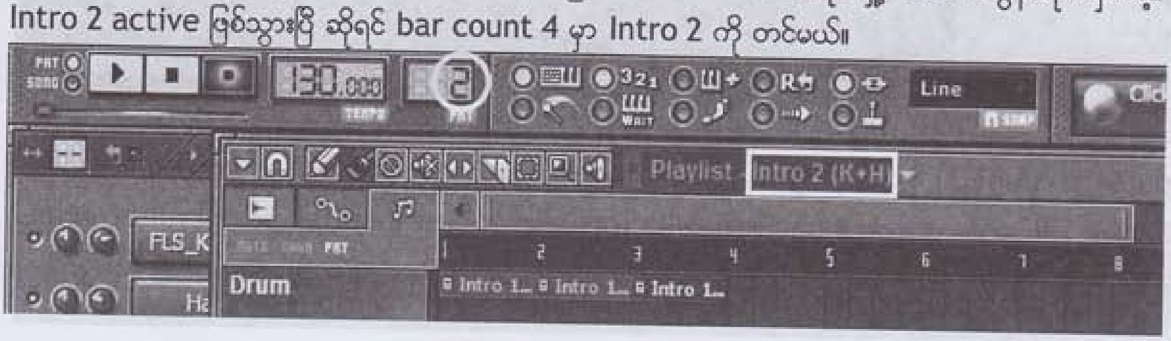
အခု အဆင့်မှာ playlist editor ရဲ့ title ကို ကြည့်ရင် နောက်ဆုံး ကျွန်တော်တို့ စီခဲ့တဲ့ bass II (1 3b 2 2b) pattern ကြီးက active ဖြစ်နေတာကို တွေ့ရမှာပါ။ ကျွန်တော်တို့ ခု စ စီမှာက drum လေ။ ဆိုတော့ ပထမဦးဆုံး drum pattern ဖြစ်တဲ့ အမှတ် ၁ pattern (Intro 1) ကို ပြန်သွားရမယ်။ pattern selector ပေါ်မှာ mouse pointer တင်ပြီး scroller wheel ကို နောက်ကို ဆွဲလို့ (scroll down လုပ်လို့) အမှတ် ၁ pattern ကို ရောက်တဲ့အထိ သွားရမှာပေါ့နော်။ ရောက်ရင် အောက်ပုံက အတိုင်း ဖြစ်မယ်။

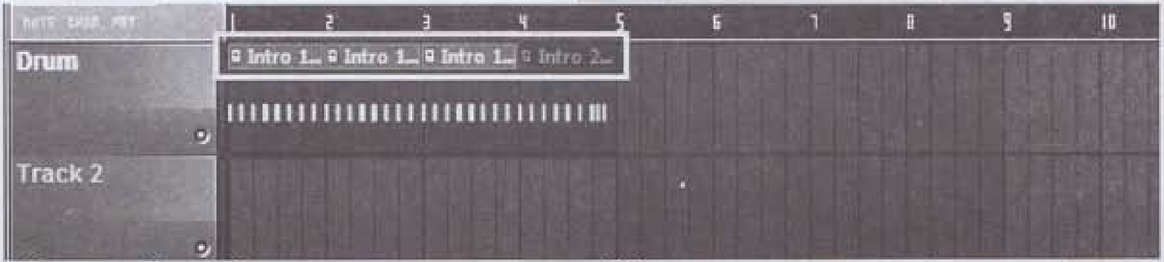

PAT
SONG
130.000
TEMPO
PAT
Line
Playlist - Intro 1 (K+H)
FLS_K
Drum

marking ပြထားတဲ့အချက်နှစ်ချက် သေချာပြီ ဆိုရင် Drum track ပေါ်ကို pattern စ တင်လို့ ရပြီ။ bar count 1 ရယ် 2 ရယ် 3 ရယ် မှာ Intro 1 (K+H) ကို တင်မယ်။


Drum
Intro 1...
Intro 1...
Intro 1...
Track 2

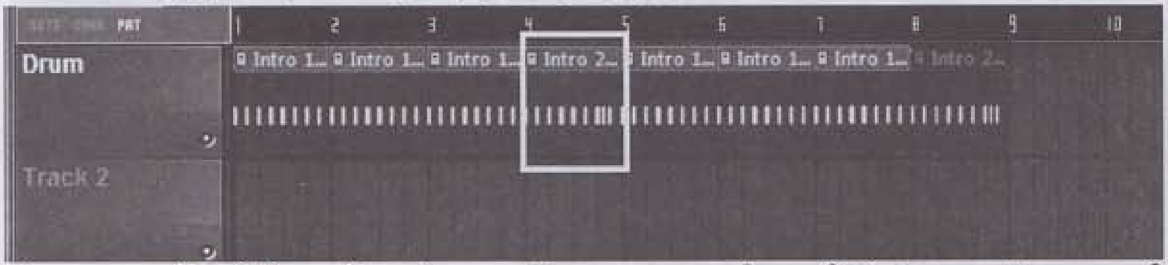
နောက် work space ပေါ်မှာ အမှတ် ၂ pattern ဖြစ်တဲ့ Intro 2 ကို active ဖြစ်အောင် လုပ်မယ်။ pattern selector ပေါ်မှာ mouse pointer တင်ပြီး scroller wheel ကို ရှေ့ တစ်ထစ် တွန်းလိုက်မှာပေါ့။ Intro 2 active ဖြစ်သွားပြီ ဆိုရင် bar count 4 မှာ Intro 2 ကို တင်မယ်။


PAT
SONG
130.000
TEMPO
2
PAT
Line
Playlist - Intro 2 (K+H)
FLS_K
Drum
Intro 1...
Intro 1...
Intro 1...


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
Drum
Intro 1...
Intro 1...
Intro 1...
Intro 2...
Track 2

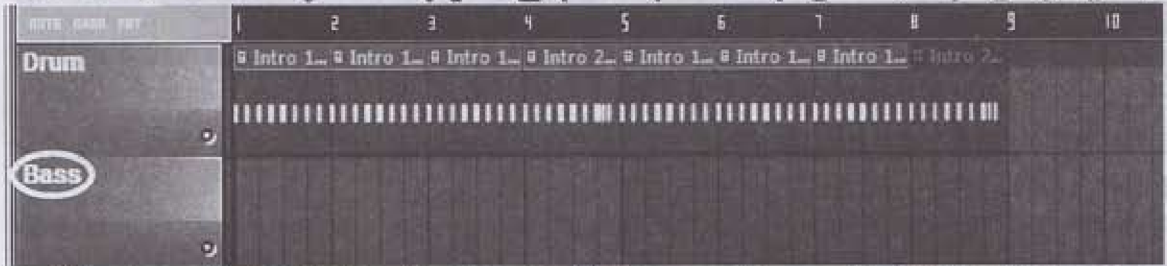
အဲဒီတော့ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ pattern sequence ဟာ ဆိုပြီး Intro 1 . Intro 1 . Intro 1 . Intro 2 ဖြစ်သွားမှာပေါ့။ အထက်ကပုံမှာ လေးထောင့်ကွက်အဖြူနဲ့ ပြထားပါတယ်။

ဟုတ်ပြီ။ အဲဒီအတိုင်း နောက်တစ်ကျော့ ထပ်ကျော့မယ်။ pattern sequence ဟာ အောက်ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားရပါမယ်။ အဲဒီမှာ သေချာသတိထားကြည့်ရင် bar count 4 မှာ ရှိတဲ့ Intro 2 ရဲ့ အရောင်ဟာ Intro 1 pattern သုံးခုရဲ့ အရောင်ထက် ပိုပြီး ရင့်နေတာကို တွေ့နိုင်မှာပါ။ အဲဒါ pattern color marking ပါဘဲ။

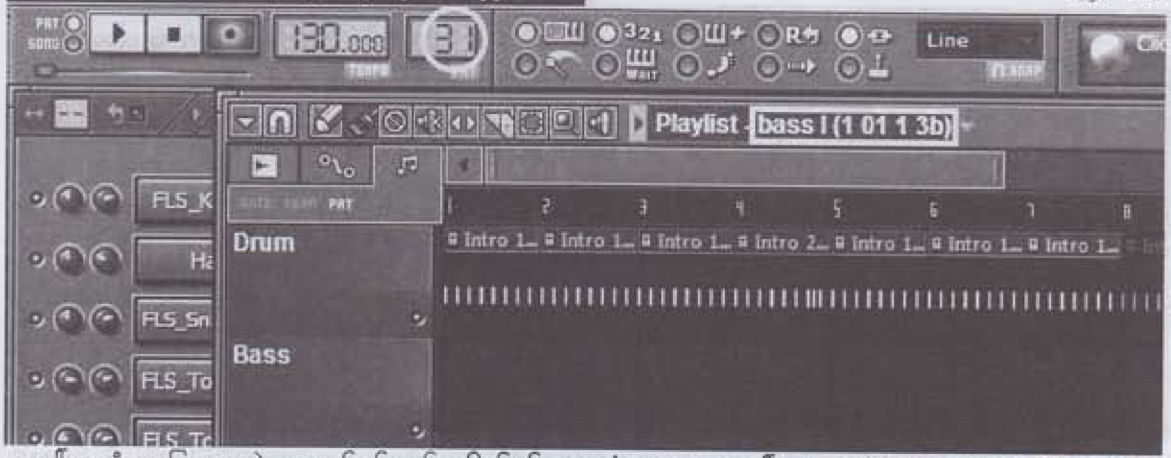

PAT
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
Drum
Intro 1...
Intro 1...
Intro 1...
Intro 2...
Intro 1...
Intro 1...
Intro 1...
Intro 2...
Track 2

ကဲ အစက ကျွန်တော်တို့ အမှတ် ၃၁ နဲ့ ၃၂ pattern တွေမှာ တည်ဆောက်ခဲ့တဲ့ bass pattern တွေကို Track 2 ပေါ်မှာ နေရာချမယ်။

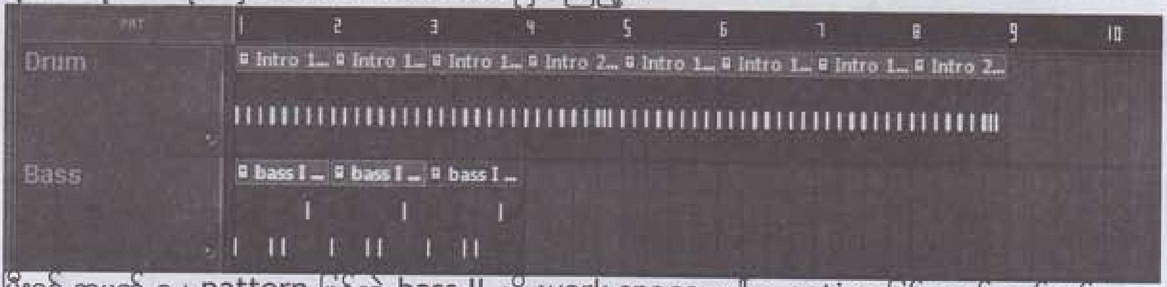
အဲဒီတော့ ကြည့်လိုက်တာနဲ့ ရှင်းသွားအောင် Track 2 ကို Bass လို့ အရင် နာမည်လေး ပြောင်းထားလိုက်မယ်ဗျာ။ စာမျက်နှာ (၁၂၀) မှာ Track 1 ကို နာမည် ပြောင်းခဲ့တဲ့အတိုင်းပေါ့။ Track 2 ဆိုတဲ့ ပေါ်မှာ right click လုပ်၊ ပေါ်လာတဲ့ pop-up menu ကနေ Rename / color ဆိုတာကို click လိုက်မယ်။ ပေါ်လာတဲ့ Name/ Color assign text box မှာ Bass လို့ ရိုက်ထည့်လိုက်မယ်ဗျာ။ အောက်မှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း ဖြစ်သွားရမှာပေါ့။


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
Drum
Intro 1...
Intro 1...
Intro 1...
Intro 2...
Intro 1...
Intro 1...
Intro 1...
Intro 2...
Bass

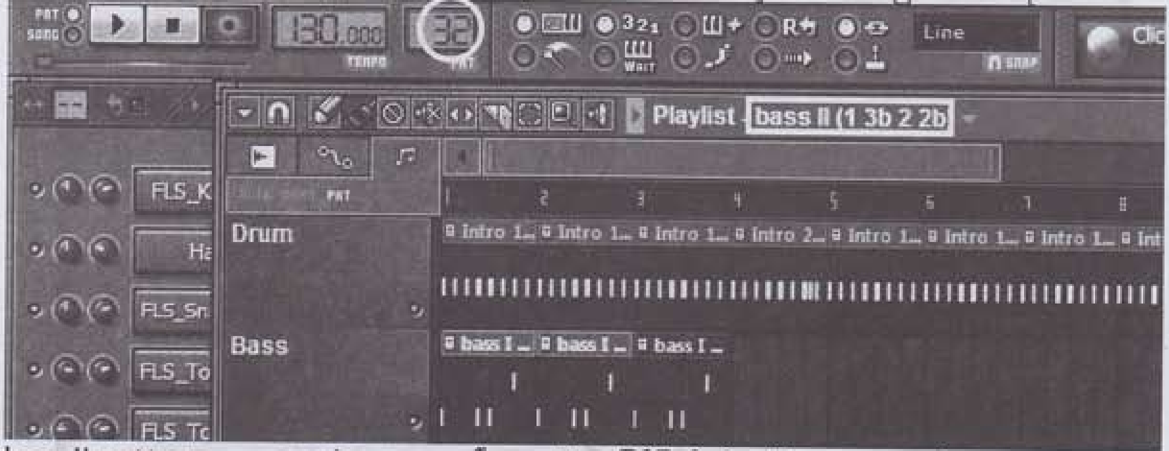
ဟုတ်ပြီ။ ကဲ အခု Bass track ပေါ်မှာ bass pattern တွေ တင်တော့မယ်။ Bass pattern တွေက pattern count 31 နဲ့ 32 မှာ ရှိတာ ဆိုတော့ အရင်ဦးဆုံး အမှတ် ၃၁ pattern ကို workspace ပေါ်မှာ active ဖြစ်အောင် လုပ်ရမယ်။ pattern selector ပေါ်မှာ mouse pointer တင်၊ scroller wheel ကို ရှေ့ကို တွန်းလို့ (scroll up လုပ်လို့) pattern count 31 ထိရောက်အောင် သွားရမှာပေါ့။


PAT
SONG
130.000
TEMPO
31
PAT
Line
SNAP
Playlist - bass I (1 01 1 3b)
FLS_K
Ha
FLS_Sn
FLS_To
FLS_To
Drum
Intro 1... Intro 1... Intro 1... Intro 2... Intro 1... Intro 1... Intro 1...
Bass
1 2 3 4 5 6 7 8

အပေါ်က ပုံမှာ ပြထားတဲ့ အချက်နှစ်ချက် ကိုက်ရင် work space ပေါ်မှာ pattern count 31 active ဖြစ်သွားပြီ။ ဒီတော့ အမှတ် ၃၁ pattern ဖြစ်တဲ့ bass I ကို ကျွန်တော်တို့ Bass track ရဲ့ bar count 1 ရယ် 2 ရယ် 3 ရယ် မှာ တင်မယ်။ အောက်က ပုံမှာ ကြည့်ပါ။

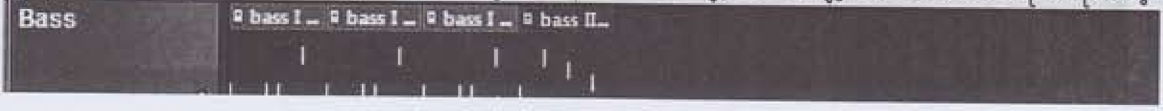

PAT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Drum
Intro 1... Intro 1... Intro 1... Intro 2... Intro 1... Intro 1... Intro 1... Intro 2...
Bass
bass I ... bass I ... bass I ...

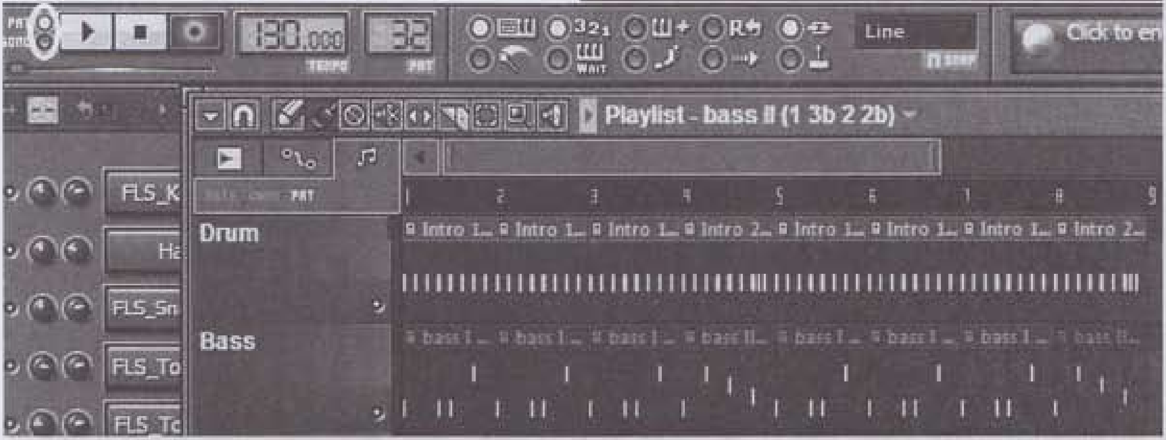
ပြီးရင် အမှတ် ၃၂ pattern ဖြစ်တဲ့ bass II ကို work space ပေါ်မှာ active ဖြစ်အောင် လုပ်မယ်။


PAT
SONG
130.000
TEMPO
32
PAT
Line
SNAP
Playlist - bass II (1 3b 2 2b)
FLS_K
Ha
FLS_Sn
FLS_To
FLS_To
Drum
Intro 1... Intro 1... Intro 1... Intro 2... Intro 1... Intro 1... Intro 1... Int
Bass
bass I ... bass I ... bass I ...
1 2 3 4 5 6 7 8

bass II pattern လေး work space ပေါ်မှာ active ဖြစ်ပြီဆိုရင် အဲဒီ pattern ကို bar count 4 မှာ တင်မယ်။

ပြီးရင် အဲဒီ bass pattern sequence အတိုင်းပဲ နောက်တစ်ကျော့ ထပ်ကျော့မယ်။ အောက်ကပုံအတိုင်းပေါ့။

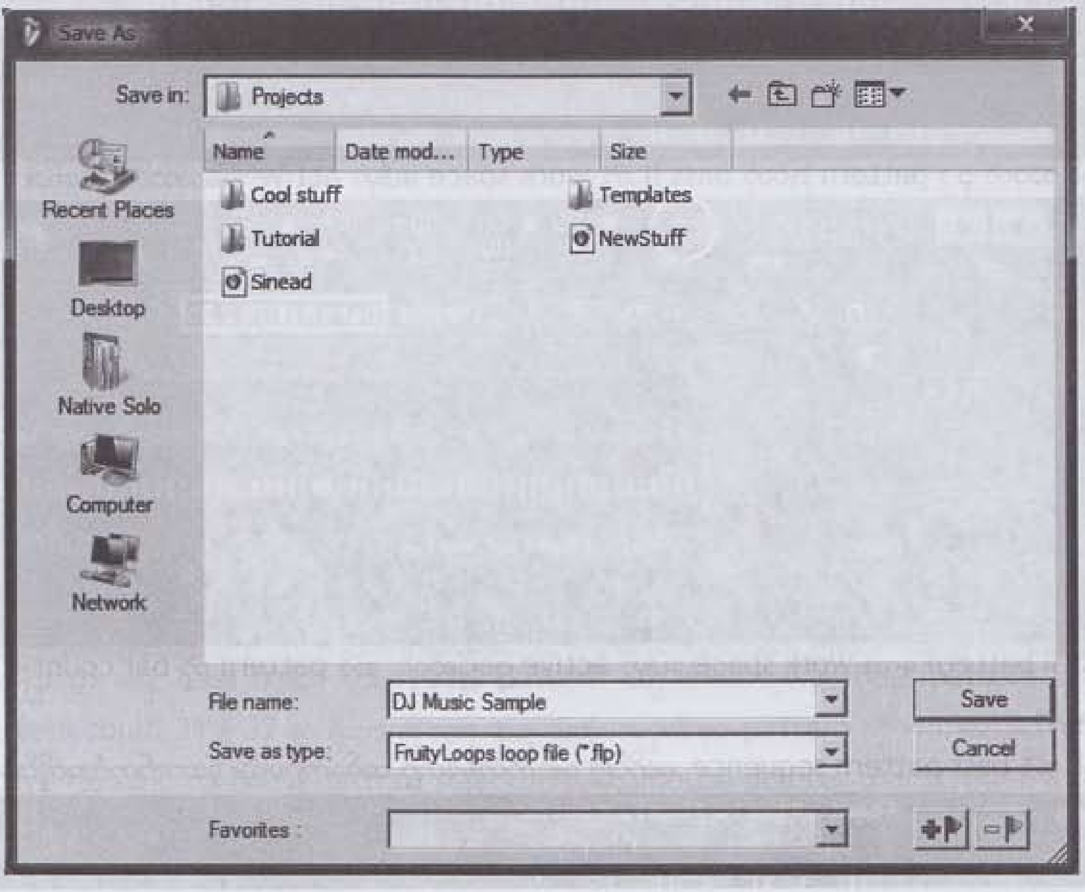

Bass
bass I ... bass I ... bass I ... bass II...


130.000
TEMPO
32
PAT
Line
Click to en
Playlist - bass II (1 3b 2 2b)
Drum
Bass
FLS_K
FLS_Sn
FLS_To
Intro 1...
Intro 2...
bass I...
bass II...

ကဲ အဲဒါပြီးရင် အထက်က ပုံမှာ ဝိုင်းပြထားတဲ့ PART/SONG play mode selector လေးကို SONG mode ပြောင်းပြီး space bar လေး တစ်ချက်ပုတ်လို့ play ကြည့်လိုက်ပါဦးဗျာ။

DJ Music piece တစ်ခုရဲ့ အစပျိုး intro လေးတော့ရပြီ။

ပြီးသလောက်လေး ကျွန်တော်တို့ Save ကြမယ်ဗျာ။ Ctrl + S တန်းနှိပ်မယ်။ DJ Music Sample ဆိုပြီး သိမ်းမယ်။

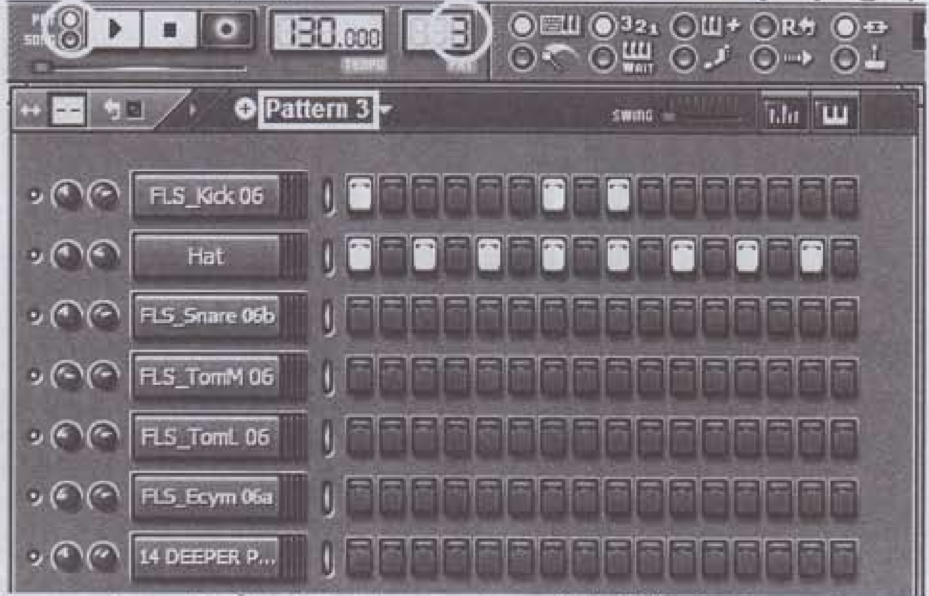

Save As
Save in:
Projects
Name
Date mod...
Type
Size
Cool stuff
Tutorial
Sinead
Templates
NewStuff
Recent Places
Desktop
Native Solo
Computer
Network
Save
Cancel
Favorites :

File name: DJ Music Sample

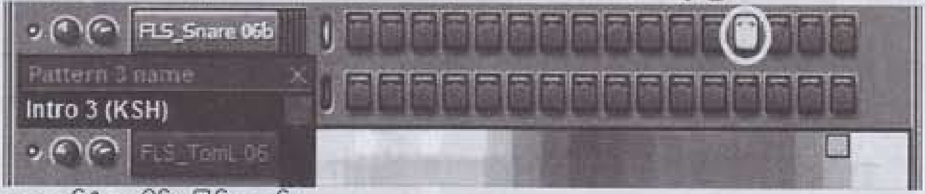
Save as type: FruityLoops loop file (*.flp)

နောက်တစ်ဖြတ်ကို ဆက်ကြမယ်ဗျာ။

ကျွန်တော်တို့ SONG mode ကို ဖြုတ်မယ်။ PART mode အဖြစ် ပြန်ပြောင်းမယ်။ အမှတ် ၁ pattern ကို ပြန်သွားပြီး ကော်ပီ ကူးမယ်။ အမှတ် ၃ pattern မှာ paste မယ်။ အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်ရမယ်။


130.000
3
Pattern 3
SWING
FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 06b
FLS_TomM 06
FLS_TomL 06
FLS_Ecym 06a
14 DEEPER P...

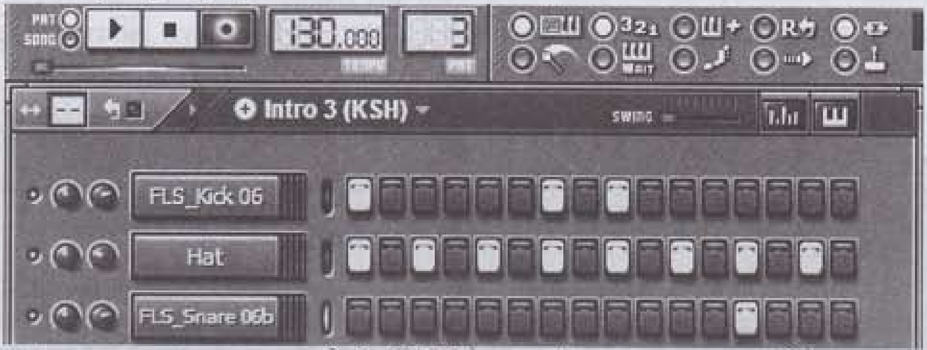
အဲဒီပြီးရင် Snare channel ကို 4th beat မှာ note တစ်လုံး ဖြည့်မယ်။ humanize မလုပ်သေးဘူး။ ပြီးရင် အမှတ် ၃ pattern ရဲ့ pattern name ကို Intro 3(KSH) လို့ ပြင်မယ်။


FLS_Snare 06b
FLS_TomL 06

Pattern 3 name

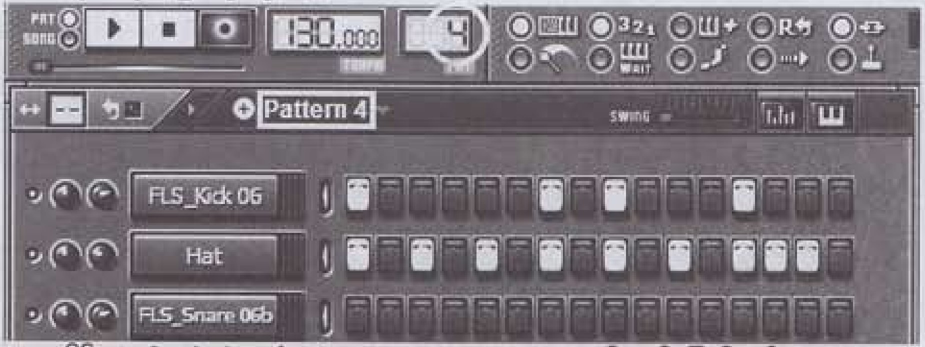
Intro 3 (KSH)

ပြီးသွားရင် အောက်ပုံအတိုင်း ဖြစ်ရမယ်။

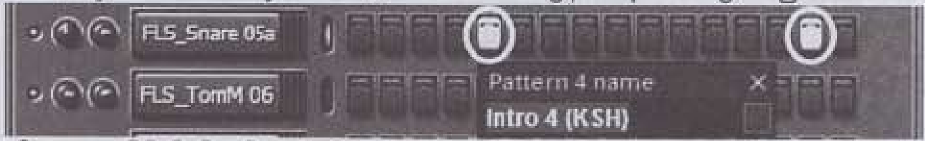

PAT
SONG
130.000
3
Intro 3 (KSH)
SWING
FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 06b

ဒီ 4th beat snare note လေး တစ်လုံး ဖြည့်ရုံနဲ့ ဘာမှလဲ ထူးသွားမှာ မဟုတ်ပါဘူးကွာ.. လို့ စာရှုသူ ထင်ကောင်း ထင်ပါလိမ့်မယ်။ Tune တစ်ခုကို တဖြည်းဖြည်းချင်း ဝိုပြီး မြိုင်ဆိုင်လာစေဖို့အတွက် ဒီလိုပဲ တစ်စချင်း စိတ်ရှည်လက်ရှည် ဖန်တီးယူရပါတယ်။

ပြီးရင် ကျွန်တော်တို့ ရှေ့က ဖန်တီးခဲ့တဲ့ အမှတ် ၂ pattern ကို copy ကူးမယ်။ အမှတ် ၄ pattern မှာ paste မယ်။ အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားမှာပေါ့။

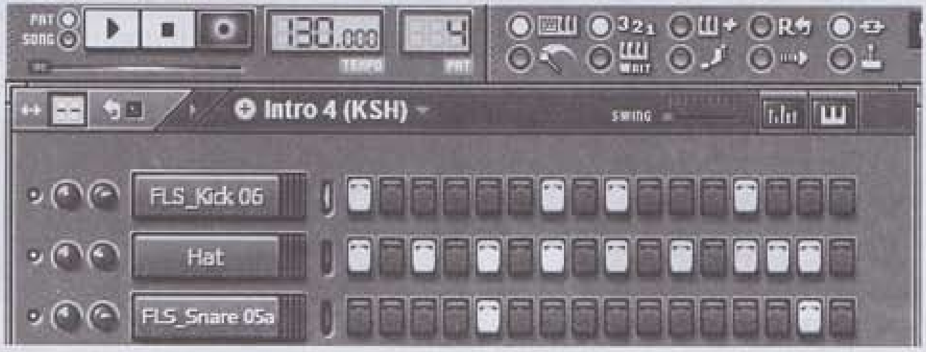

PAT
SONG
130.000
TEMPO
4
PAT
Pattern 4
SWING
FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 06b

ပြီးရင် Snare လိုင်းမှာ 2nd slot နဲ့ 4and slot မှာ note တစ်လုံးစီ ဖြည့်မယ်။ pattern name ကို Intro 4 (KSH) လို့ပေးမယ်။ အရောင်ကတော့ လက်ယာဘက်စွန်ကနေ လေးကွက်မြောက် အဝါရောင်ပေါ့။

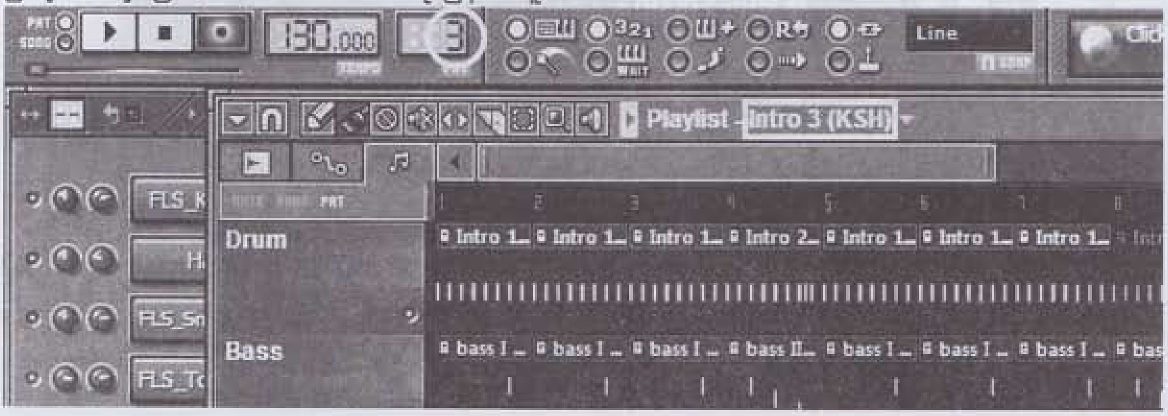

FLS_Snare 05a
FLS_TomM 06

Pattern 4 name
Intro 4 (KSH)

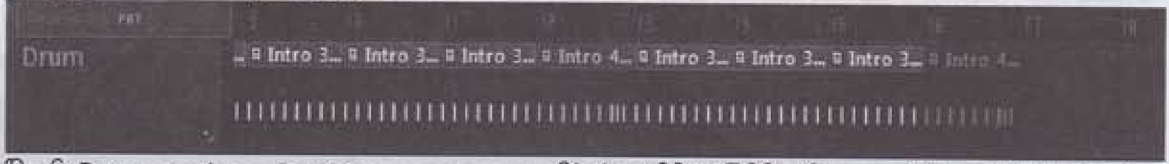
အားလုံး ပြီးရင် Enter နှိပ်လိုက်မယ်။ အမှတ် ၄ pattern ကြီး တစ်ခုလုံးက အောက်ကပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားရမယ်။


PAT
SONG
130.000
TEMPO
4
PAT
Intro 4 (KSH)
SWING
FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 05a

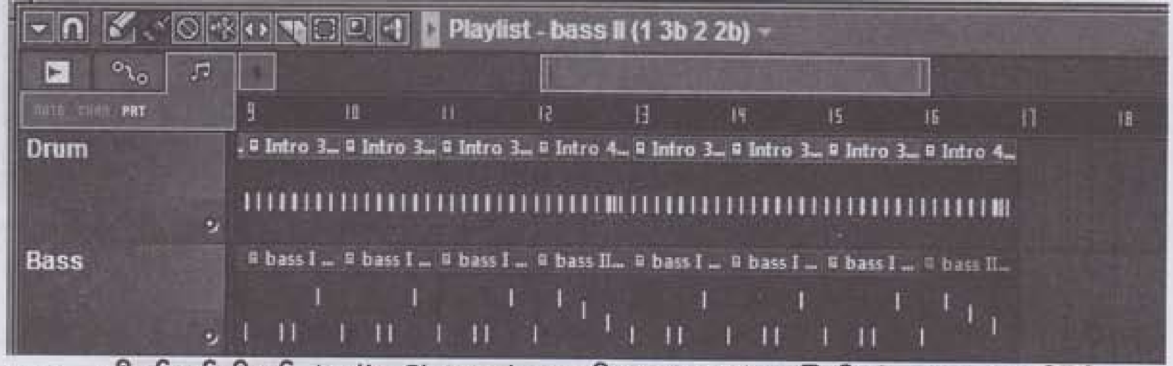
ပြီးရင် work space ပေါ်မှာ အမှတ် ၃ pattern ဖြစ်တဲ့ Intro 3 ကို active ဖြစ်အောင် ပြန်ခေါ်ယူမယ်။ ပြီးရင် F5 နှိပ်ပြီး playlist editor ကို ပြန်ခေါ်ယူမယ်။


PAT
SONG
130.000
TEMPO
3
PAT
Line
Playlist - Intro 3 (KSH)
Drum
Bass
Intro 1...
Intro 2...
bass I...
bass II...

playlist editor ရဲ့ Drum track မှာ Intro 3 . Intro 3 . Intro 3 . Intro 4 sequence နဲ့ နှစ်ကျော့တင်မယ်။ အစောက ကျွန်တော်တို့ bar count 8 အထိ ပြီးထားပြီးသား ဆိုတော့ ခု bar count 9 ကနေ 16 ထိ ဖြစ်မှာပေါ့။ အောက်ပုံမှာ ကြည့်ပါ။


PAT
Drum
Intro 3... Intro 3... Intro 3... Intro 4... Intro 3... Intro 3... Intro 3... Intro 4...

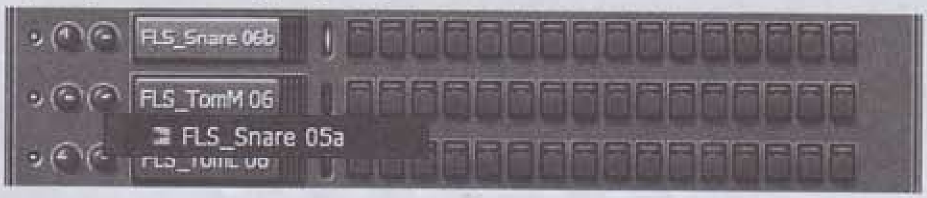
ပြီးရင် Bass track က Pattern တွေက ရှေ့က စီခဲ့တဲ့အတိုင်းပဲ ပြန်စီမယ်။ အောက်ပုံအတိုင်းဖြစ်ရပါမယ်။


Playlist - bass II (1 3b 2 2b)
PAT
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
Drum
Intro 3... Intro 3... Intro 3... Intro 4... Intro 3... Intro 3... Intro 3... Intro 4...
Bass
bass I... bass I... bass I... bass II... bass I... bass I... bass I... bass II...

၁၉.၉ **သီချင်းဖန်တီးစဉ် Audio Channel များကို Audio File ပြောင်းလဲ assign လုပ်ခြင်း**

SONG mode ပြောင်းပြီး play ကြည့်ပါဦးဗျာ။ နားထောင်ကြည့်လိုက်တော့ တစ်ခု ပြင်စရာ ပေါ်လာပါတယ်။ snare သံက browser မှာ click ပြီး နားထောင်တုံးက ဟုတ်မလိုလိုနဲ့ ခု SONG mode နဲ့ play ကြည့်လိုက်တော့ မဟိုက်တော့ဘူးနော်။ ပြင်မယ်ဗျာ။

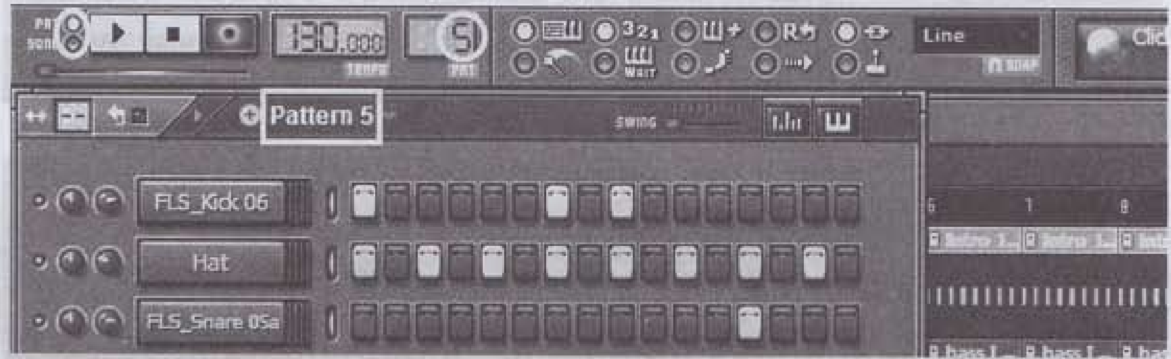
ဘယ်လို ပြင်မလဲတဲ့။ စပြီး assign လုပ်တုံးက အတိုင်းပါဘဲ။ browser ထဲက နောက်ထပ် snare သံတစ်ခုကို drag လုပ်ယူလိုက်ရုံပါဘဲ။ Packs > Drum Kit 05 > FLS_Snare 05a ကို Snare channel ထဲကို drag လုပ်ယူမယ်ဗျာ။ အောက်က ပုံအတိုင်းပေါ့။


FLS_Snare 06b
FLS_TomM 06
FLS_Snare 05a

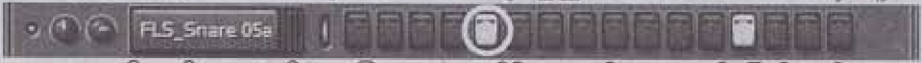
ကဲ ပြန်ပြီး Play ကြည့်လိုက်ပါဦး။ ဟုတ်သွားပြီနော်။ ဗိုပြီး လန်းတဲ့ snare သံလေး ရပြီ။ SONG mode နဲ့ play ပြီး နားထောင်ကြည့်ရင် snare သံလေး တစ်ဘားချင်း တစ်ဘားချင်း တဖြည်းဖြည်း စိပ် စိပ်လာတာကို ကြားရပါမယ်။ ဆက်ရမယ့်ခရီးက အဝေးကြီး ကျန်သေးတယ်ဗျ။ ခုမှ drum နဲ့ bass နဲ့သက်သက်ပဲပါတဲ့ intro လေး ဆယ့်ခြောက်ဘားပဲ ရှိသေးတာနော်။

နောက်တစ် pattern ဆက်ကြမယ်ဗျာ။

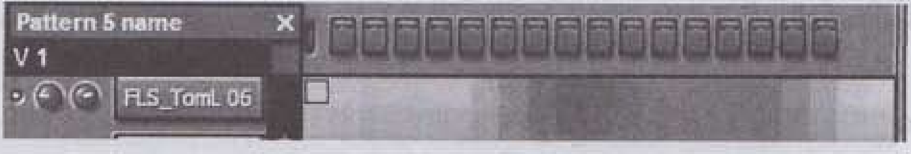
play mode ကို PART ပြန်ပြောင်းမယ်။ ပြီးရင် အမှတ် ၃ pattern ဖြစ်တဲ့ Intro 3 drum pattern ကို copy ကူးမယ်။ အမှတ် ၅ pattern မှာ paste လုပ်မယ်။


130.000
TEMPO
5
PAT
Line
SNAP
Pattern 5
SWING
FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 05a
Intro 1...

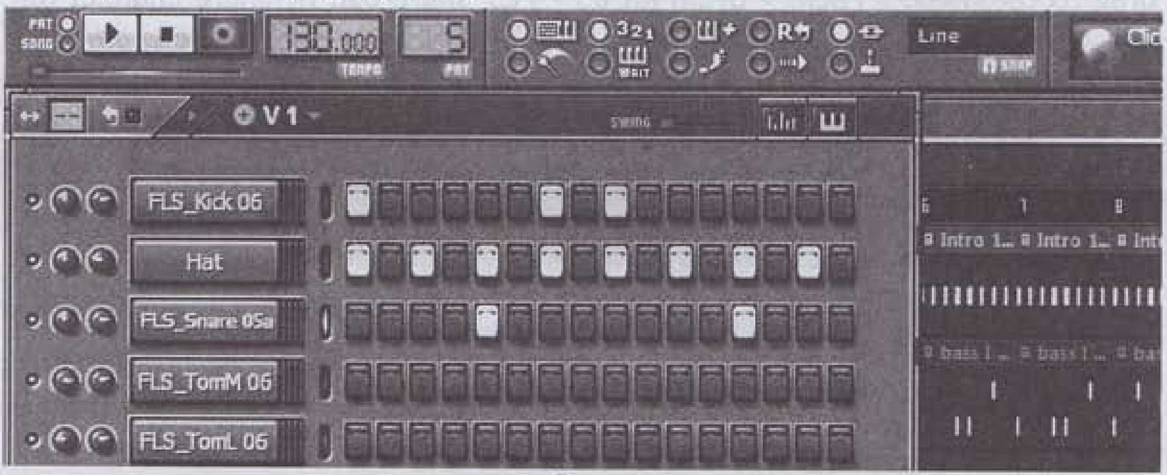
ပြီးရင် Snare channel ရဲ့ 2nd slot မှာ note တစ်လုံး ဖြည့်မယ်။ humanize မလုပ်ဘူး။


FLS_Snare 05a

နောက် ဒီ pattern ကိုလည်း အောက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း နာမည်နဲ့ အရောင်ပြောင်းမယ်။

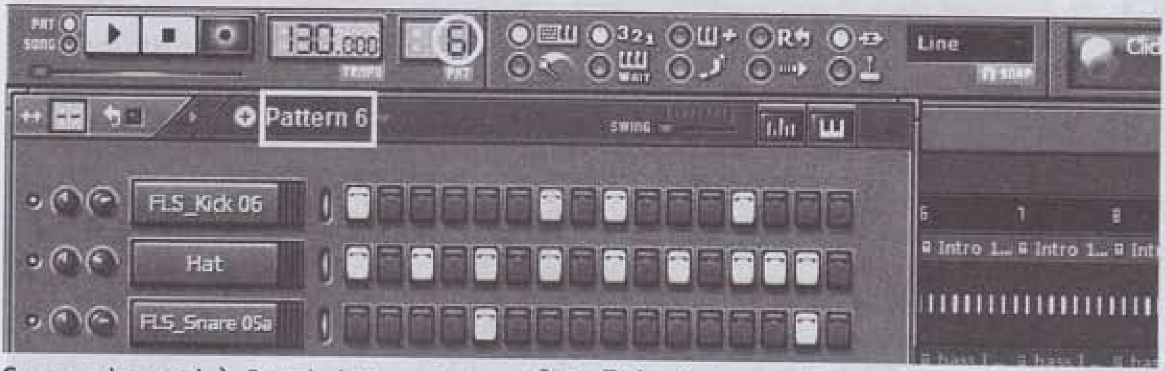

Pattern 5 name
X
V 1
FLS_TomL 06

အခုက Verse စပြီ ဆိုတော့ ဒီ pattern ကို V1 လို့ နာမည် ပြောင်းလိုက်မယ်။ အရောင်ကတော့ လက်ဝဲစွန်းက စိမ်းဝါရောင်ပေါ့။ အိမှ playlist editor ထဲက Drum track ပေါ်ကို စီပြီး တင်လိုက်ရင် intro pattern တွေနဲ့ verse pattern တွေနဲ့ ကွဲကွဲပြားပြား မြင်ရမယ်လေ။ ကဲ ခု အဆင့်တွေ အားလုံးပြီးရင် Enter ပေါ့။ အောက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း ဖြစ်သွားမှာပေါ့။

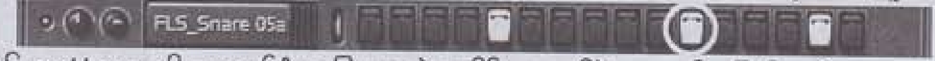

PAT
SONG
130.000
TEMPO
5
PAT
Line
SNAP
V1
SWING
FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 05a
FLS_TomM 06
FLS_TomL 06
Intro 1... Intro 1...
bass l... bass l...

ရှေ့ စာမျက်နှာမှာ စီခဲ့တဲ့ V1 နဲ့ တွဲမယ့် နောက်တစ် pattern စီကြဦးစို့ဗျာ။

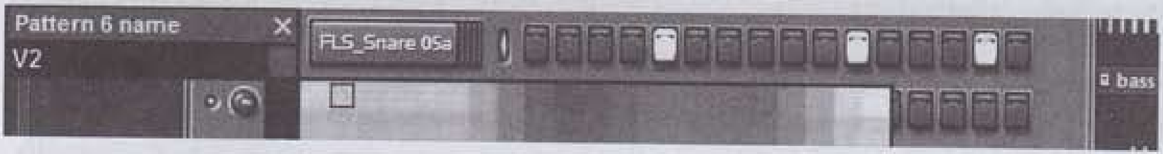
အမှတ် ၄ pattern ဖြစ်တဲ့ Intro 4 drum pattern ကို copy ကူးမယ်။ အမှတ် ၆ pattern မှာ paste လုပ်မယ်။


130.000
TEMPO
6
PAT
Line
SNAP
Pattern 6
SWING
FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 05a
Intro 1... Intro 1... Intr

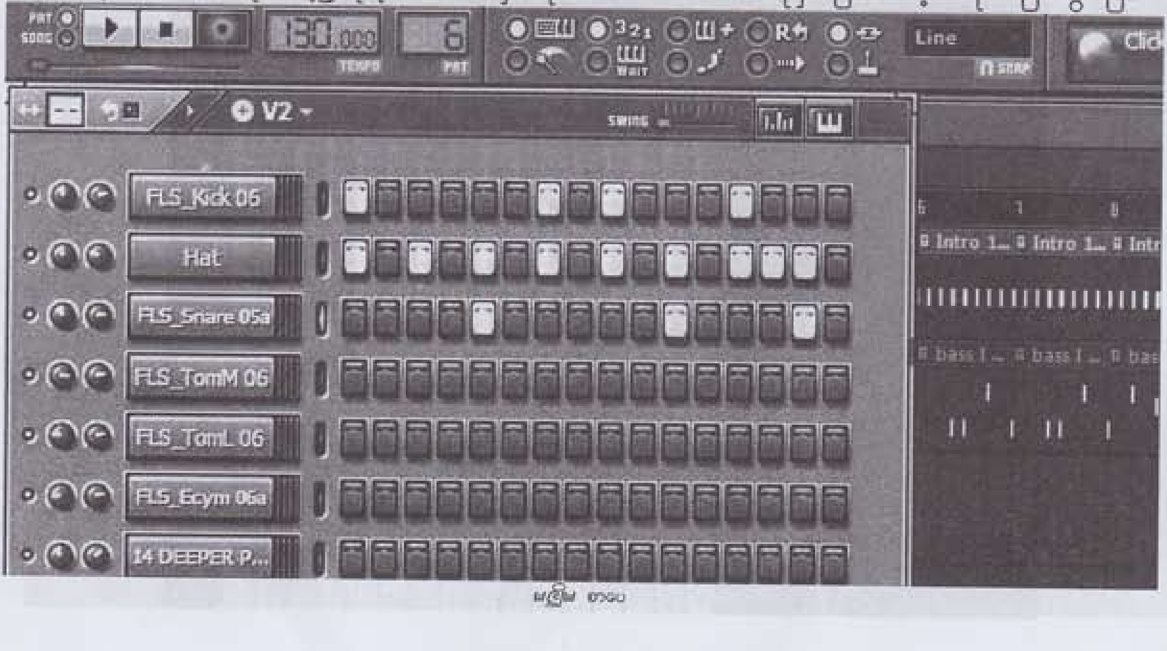
Snare channel ရဲ့ 3and slot မှာ note တစ်လုံး ဖြည့်မယ်။ humanize မလုပ်တော့ဘူး။


FLS_Snare 05a

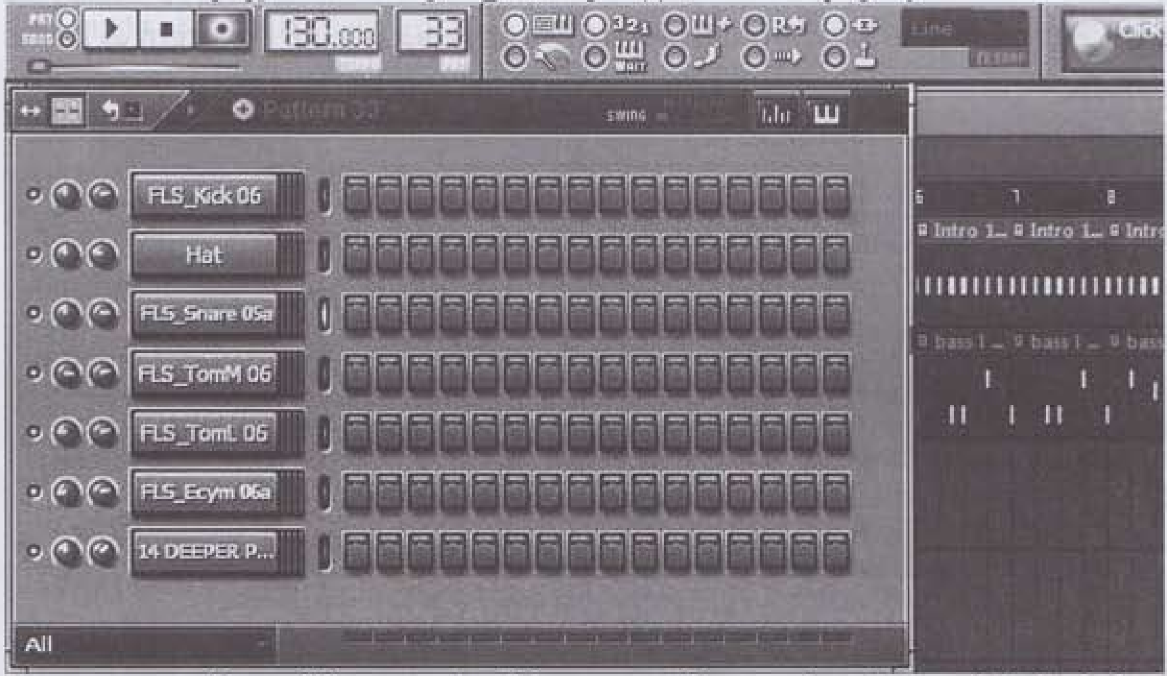
ခု အမှတ် ၆ pattern ကို အောက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း နာမည်နဲ့ အရောင် ပြောင်းမယ်။


Pattern 6 name
V2
FLS_Snare 05a
bass

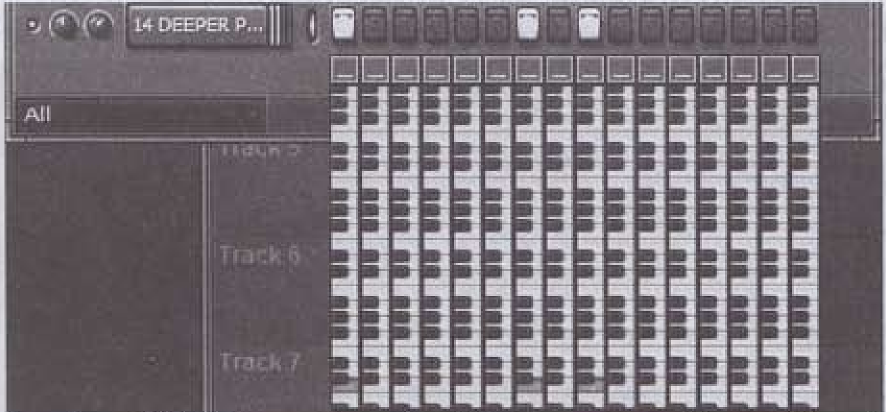
Verse ရဲ့ ဒုတိယမြောက် pattern မို့လို့ V2 လို့ နာမည်ပေးမယ်။ အရောင်ကတော့ လက်ဝဲစွန်းကနေ ဒုတိယ အစိမ်းရောင်ပေါ့။ စိတ်တိုင်းကျပြီဆိုရင် Enter နှိပ်လိုက်မယ်။ အောက်က ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း ဖြစ်သွားပြီ။


130.000
TEMPO
6
PAT
Line
SNAP
V2
SWING
FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 05a
FLS_TomM 06
FLS_TomL 06
FLS_Ecym 06a
14 DEEPER P...
Intro 1... Intro 1... Intr
bass l... bass l... bas

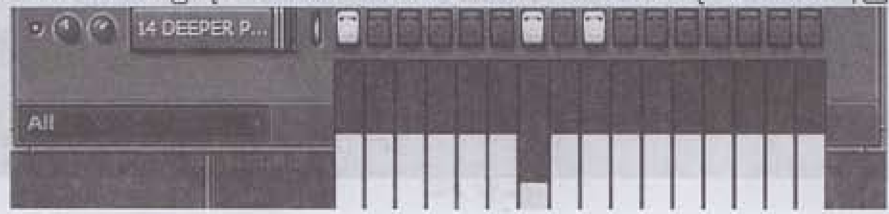
ပြီးရင် အခု ရေးခဲ့တဲ့ drum pattern တွေအတွက် ကျွန်တော်တို့ bass pattern တွေ စီရမယ်။ အဲဒီတော့ bass pattern အုပ်စုမှာ အသစ်တစ်ကွက် ဖြစ်တဲ့ အမှတ် ၃၃ pattern ကို သွားရမယ်။


130.000
33
Pattern 33
SWING
FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 05a
FLS_TomM 06
FLS_TomL 06
FLS_Ecym 06a
14 DEEPER P...
All
Intro 1... Intro 1... Intro
bass 1... bass 1... bass

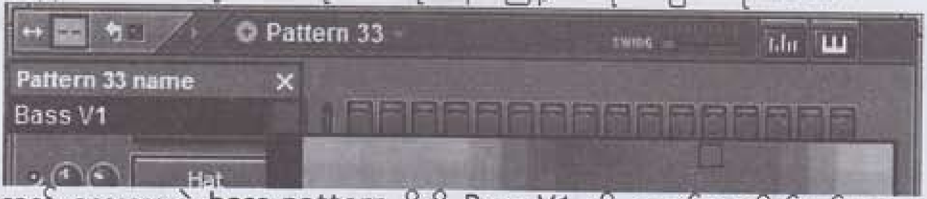
bass pattern ကိုတော့ ရှိပြီးသားတွေထဲက ပြန် copy ကူးလို့ မရဘူးခင်ဗျ။ အဲလို ကူးလိုက်ရင် သီချင်းက နိမ့်မြင့်တက်ကျ မဖြစ်တော့ဘဲနဲ့ သံစဉ်က တစ်တန်းထဲကြီး ဖြစ်သွားလိမ့်မယ်။ ဒါကြောင့် note ရေးထည့်ရမှာ။ ဒါပေမယ့် bass က note အများကြီး ရေးစရာ မလိုပါဘူး။ ဘာတွေရေးမလဲ ဆိုတော့ အောက်ပုံက အတိုင်းပေါ့။


14 DEEPER P...
All
Track 5
Track 6
Track 7

-3 octave သတိထားပါ။ ပြီးရင် humanize ။ 2and slot bass note ကို velocity နည်းနည်း ချရမယ်။


14 DEEPER P...
All

ပြီးရင် အမှတ် ၃၃ pattern ကို အောက်ပုံက အတိုင်း နာမည်နဲ့ အရောင် ပြောင်းလိုက်မယ်။


Pattern 33
SWING
Hat

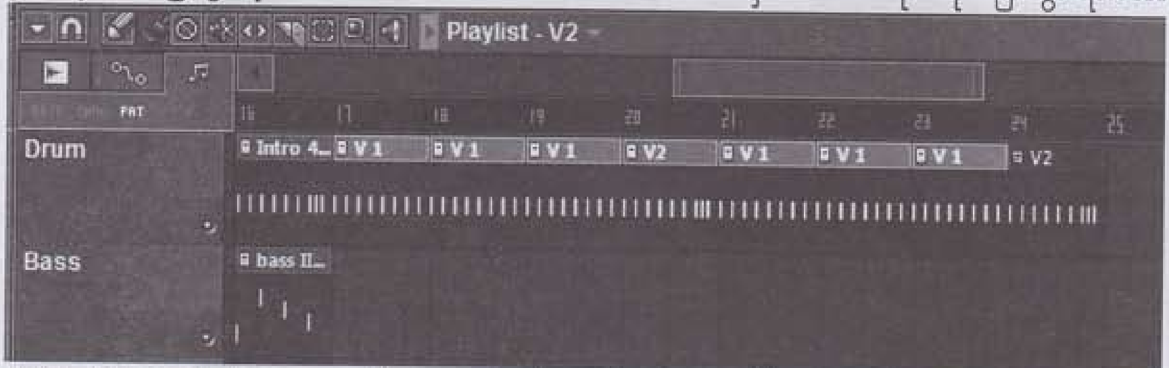
Pattern 33 name
Bass V1

Verse အတွက် ရေးထားတဲ့ bass pattern မို့လို့ Bass V1 လို့ နာမည်ပေးလိုက်မယ်။ အရောင်ကတော့ လက်ယာဘက်စွန်း က ရေရင် ခုနစ်ကွက်မြောက် ပန်းရောင်ပေါ့။

ခုလောက်အဆင့်မှာ Ctrl + S လေး တစ်ချက် နှိပ်လိုက်ဦးနော်။ ဘယ် application software ကိုပဲ သုံးပါစေ၊ မကြာ မကြာ Save ပေးခြင်းဟာ လုပ်ထားတာလေးတွေ ပျောက်သွားမယ့် အန္တရာယ် ကင်းတာပေါ့။

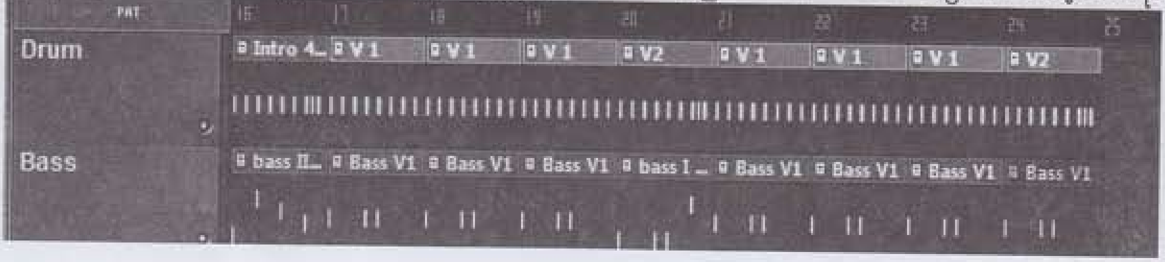
ကဲ ကျွန်တော်တို့ ခု ရေးခဲ့တဲ့ pattern တွေကို playlist editor ပေါ်ကို တင်တော့မယ်။ စီရမယ့် bar count က 17 က စမှာပေါ့။ ရှေ့မှာ ကျွန်တော်တို့ bar count 16 ထိ စီခဲ့ပြီးသားလေ။

ပထမဦးဆုံး drum pattern တွေကို Drum track ပေါ်မှာ အရင် စီရမှာပေါ့။ စီရမယ့် sequence က V1 . V1 . V1 . V2 ပေါ့။ အဲ့ဒါကို ကျွန်တော်တို့ နှစ်ကျော့ ထပ်မယ်။ bar count 24 အထိ ရောက်သွားမယ်။ နှစ်ကျော့ထပ် စီပြီးသွားရင် playlist editor ထဲက Drum track ပေါ်မှာ အောက်ကပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားရပါမယ်။


Playlist - V2
PAT
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
Drum
Intro 4...
V1
V1
V1
V2
V1
V1
V1
V2
Bass
bass II...

အဲ့ဒါပြီးရင် bass pattern တွေကို Bass track ပေါ်မှာ စီမယ်။ အဲ့ဒီတော့ 'ဟင်.. bass pattern က အသစ်ရေးခဲ့တာ တစ်စုံလဲ မဟုတ်ဘူး။ တစ်ခုထဲ' လို့ စာရှုသူ ထင်မိပါလိမ့်မယ်။ ကျွန်တော်တို့ ခု စီမယ့် sequence က Bass V1 . Bass V1 . Bass V1 . bass I ပါ။ ရှေ့က အမှတ် ၃၁ pattern ဖြစ်တဲ့ bass I ကို ခု bass pattern အတွဲရဲ့ အပိတ် pattern အဖြစ် သုံးမှာပါ။ အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်ရပါမယ်။

ခုအပိုင်းမှာ အဓိက သိစေချင်တာကတော့.... ရှိနှင့်ပြီးသား စီထားခဲ့ပြီးသား pattern တွေထဲက သင့်တော်ရာ


PAT
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
Drum
Intro 4...
V1
V1
V1
V2
V1
V1
V1
V2
Bass
bass II...
Bass V1
Bass V1
Bass V1
bass I ...
Bass V1
Bass V1
Bass V1
Bass V1

pattern တွေကို idea လေးသုံးပြီး သင့်လျော်အောင် ပြန်လည်တွဲစပ်ရင် တစ်ပိုင်းနဲ့ တစ်ပိုင်း ယောင်ယောင်လေး ကွဲထွက်လာတဲ့ သံစဉ်အပိုင်းလေးတွေ ပွားလာတယ် ဆိုတာလေးပါဘဲ။

လက်တွေ့ သိရအောင် play mode ကို SONG ပြောင်းပြီး အစကနေ ရောက်သလောက်ထိ play ကြည့်လိုက်ပါဦး။

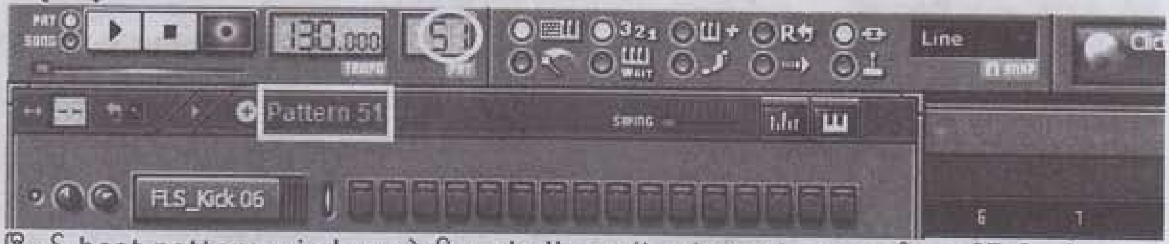
bar count 1 ကနေ 16 ထိနဲ့ bar count 17 ကနေ 24 ထိမှာ...
ရှေ့ပိုင်းက drum ကျဲပြီး bass စိတ်တယ်။ နောက်ပိုင်းက drum နဲနဲလေး ပိုစိပ်ပြီး bass က သိသိသာသာ ကျဲသွားတယ်။ ဘာကြောင့်လဲ ဆိုရင်.. ဒီ tune စထွက်ထွက်ခြင်းမှာ bass သံနဲ့ ထွက်ချင်လို့ပါ။ bar count 17 ကို ရောက်သွားတဲ့အခါ ကျတော့ bass က backing ဖြစ်သွားပြီလေ။ main melody တွေ fill melody တွေ က ရှေ့မှာ Front melody အဖြစ် နေရတော့မှာကိုး။

အခန်း (၂၀)

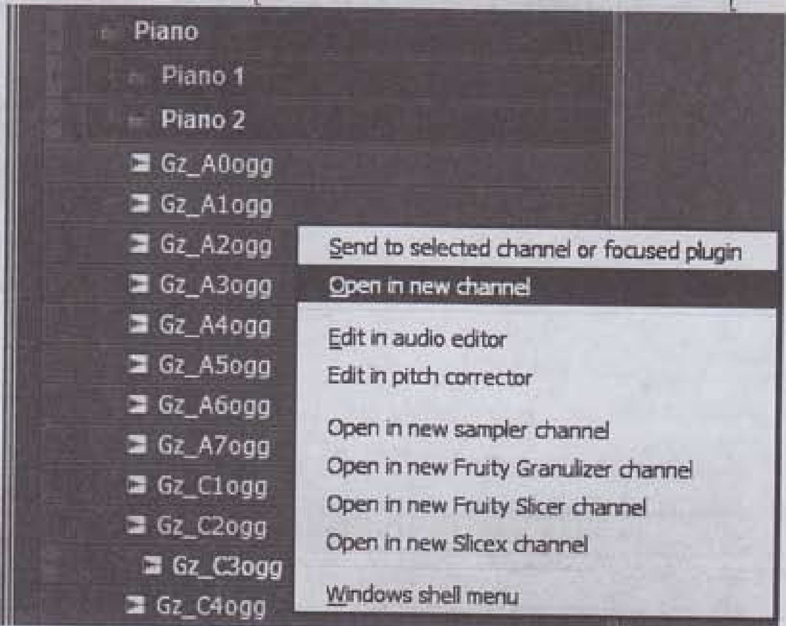
တူရိယာအစစ်ဖြင့် တီးခတ်ထားသော ဟန်များ ဖန်တီးခြင်း (Melody Synthesizing)

ကဲ အခု.. ကျွန်တော်တို့ front melody တွေ အပိုင်းကို စရအောင်။

ဆိုတော့ pattern အုပ်စု အသစ်ကို သွားရမှာပေါ့။ အမှတ် ၃၁ ကနေ ၅၀ ထိ ကို bass အတွက် ပေးထားလိုက်မယ်ဗျာ။ အဲဒီတော့ ကျွန်တော်တို့ melody pattern အုပ်စုကို pattern အမှတ် ၅၁ က စလိုက်ရအောင်။


PAT
SONG
130.000
TEMPO
51
PAT
Line
Pattern 51
SWING
FLS_Kick 06
6
7

ပြီးရင် beat pattern window ထဲကို melodic audio channel လေး တစ်ခု ထပ်ဖြည့်မယ်ဗျာ။

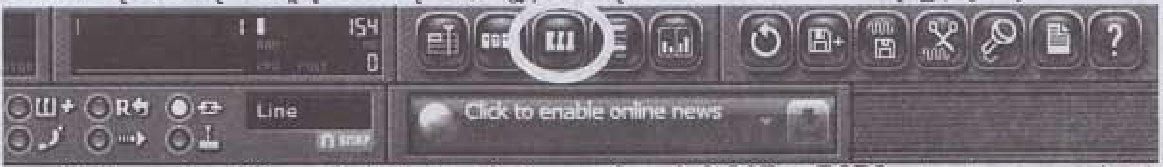

Piano
Piano 1
Piano 2
Gz_A0ogg
Gz_A1ogg
Gz_A2ogg
Gz_A3ogg
Gz_A4ogg
Gz_A5ogg
Gz_A6ogg
Gz_A7ogg
Gz_C1ogg
Gz_C2ogg
Gz_C3ogg
Gz_C4ogg
Send to selected channel or focused plugin
Open in new channel
Edit in audio editor
Edit in pitch corrector
Open in new sampler channel
Open in new Fruity Granulizer channel
Open in new Fruity Slicer channel
Open in new Slicex channel
Windows shell menu

File path ကတော့ Packs > Piano > Piano 2 > Gz_C3ogg ပေါ့။ အဲဒီ audio file ပေါ်မှာ right click လုပ်ပြီး၊ ပေါ်လာတဲ့ pop-up menu ကနေ Open in new channel ကို ရွေးလိုက်ရင် beat pattern window ထဲမှာ piano လိုင်းသစ်တစ်လိုင်း ထပ်ဝင်လာမယ်ဆိုတာ စာရှုသူ သိပြီးသားပါ။

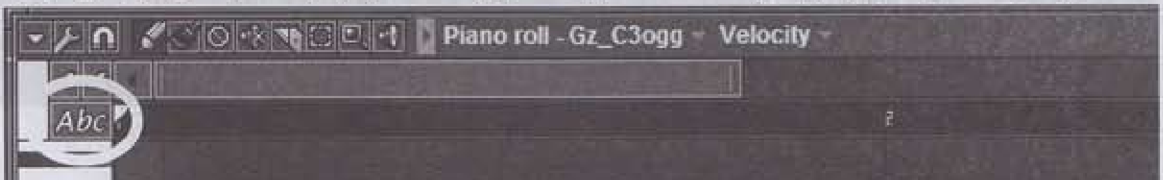
အခု ထပ်တိုးလာတဲ့ piano channel သစ်ကို note ရေးတဲ့အခါကျတော့ အရင်က ကျွန်တော်တို့သုံးခဲ့တဲ့ နည်းကို မသုံးတော့ဘူးဗျာ။ နောက်တစ်နည်း သုံးမယ်။ အဲဒါကတော့.....................

၂၀.၁ Piano Roll

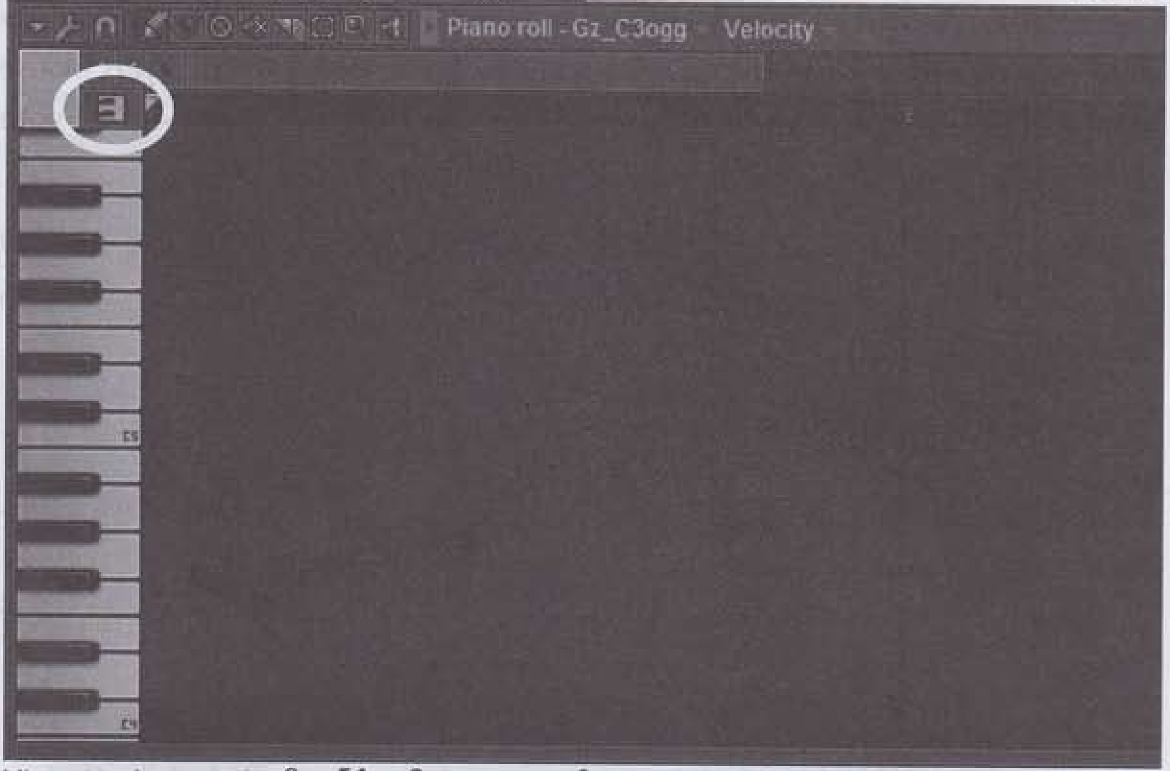
Synthesizer Keyboard နဲ့ တကယ် တီးခတ်တဲ့ ပုံစံ ရအောင် ကျတော့ Fruit Loop software မှာ နောက်ထပ် editor တစ်ခု ပေးထားပါတယ်။ အဲဒါကို Piano Roll editor လို့ ခေါ်ပါတယ်။ အဲဒီ Piano Roll editor ကို ဘယ်လို ခေါ်ယူရသလဲ.. ဆိုတော့ ကျွန်တော်တို့ control panel ပေါ်ကို ပြန်သွားရအောင်။


154
0
Line
SNAP
Click to enable online news

ပုံမှာ ဝိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်း ခလုပ် ငါးလုံးတွဲ အုပ်စုရဲ့ အလယ်ခလုပ်ကို နှိပ်ပြီးပဲ ဖြစ်ဖြစ်၊ short cut အနေနဲ့ F7 ကို နှိပ်ပြီးပဲ ဖြစ်ဖြစ် ကို ခေါ်ယူလို့ ရပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့ short cut နဲ့ပဲ သွားကြမယ်ဗျာ။ F7 နှိပ်လိုက်မယ်။

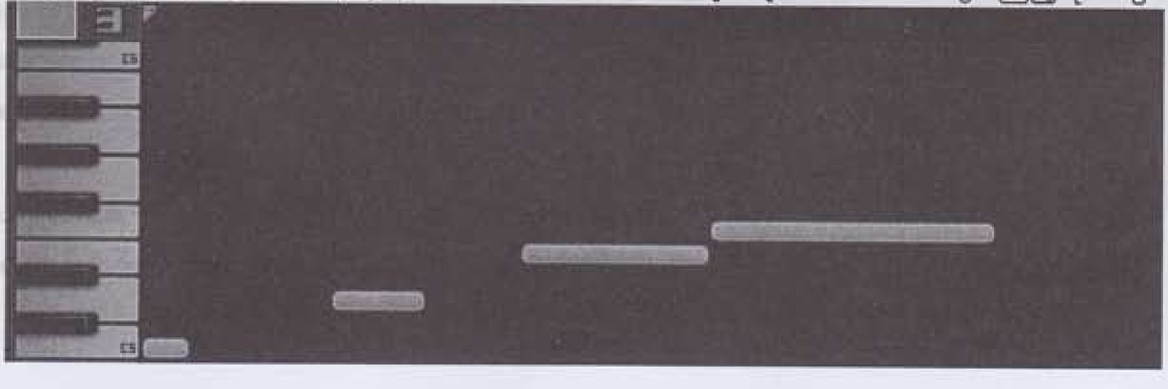

Piano roll - Gz_C3ogg
Velocity
Abc

နှိပ်လိုက်တော့ အထက်က ပြထားတဲ့ ပုံအတိုင်း ပေါ်လာတာပေါ့။ ဖျောက်ချင်ရင်လဲ F7 နောက်တစ်ခေါက် ပြန်နှိပ်လိုက်ရုံ ပါဘဲ။ အဲဒီမှာ အခု စန္ဒယား ခလုပ်ခုံပုံစံက တမျိုး ဖြစ်နေတယ်နော်။ ခလုပ်အဖြူနဲ့ ခလုပ်အနက်တွေက အစွန်းတွေ အတိတွေဖြစ်နေတော့ မြင်ရတာ မရှင်းလှဘူး။ နောက်ပြီး octave တွေကိုလဲ သေသေချာချာ ဖြူးပြီကြည့်နေရမယ်။ အဲဒီတော့ စန္ဒယားခလုပ်ခုံကို တကယ့်စန္ဒယားခလုပ်ခုံ ပုံစံအတိုင်း မြင်ရအောင် ပြောင်းရဦးမယ်။ ဘယ်လို ပြောင်းရလဲ ဆိုတော့ ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း *Abc* ဆိုတဲ့ ခလုပ်လေးကို နှိပ်လိုက်ရုံပါဘဲ။ အဲဒီခလုပ်လေးကို Keyboard



View Mode switch လို့ ခေါ်ပါတယ်။ အခု *Abc* ဆိုတဲ့ အနေအထားကနေ အဲဒီခလုပ်ကို နှိပ်လိုက်ရင် အထက်က ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Piano Roll editor ဟာ စန္ဒယားခလုပ်ခုံပုံစံအတိုင်း ဖြစ်သွားပါပြီ။ အဲလို စန္ဒယားခလုပ်ခုံ ပုံစံအတိုင်း ဖြစ်သွားရင် ခုန ကျွန်တော်တို့ နှိပ်ခဲ့တဲ့ Keyboard View Mode switch ခလုပ်လေး ဟာလဲ စန္ဒယားခလုပ်ခုံ ပုံစံ အသေးလေး အဖြစ် ပြောင်းသွားတာကို တွေ့ရမှာပါ။

နောက်ပြီးတော့ ဘားတစ်ဘားကို အကွက်ကြီး လေးကွက် ပိုင်းထားပြီး အကွက်ကြီးတစ်ကွက်မှာ အကွက်သေး လေးကွက် ထပ် စိပ်ထားတာကိုလဲ တွေ့ရမှာပါ။ ဒါက ဘာကို ပြသလဲ ဆိုရင် beat pattern window တုံးက slot တွေ စိတ်ပိုင်းပုံနဲ့ အတူတူပါဘဲ။ အခု Piano roll editor မှာ အရင် beat pattern window ကထက် ပိုပြီး အဆင်ပြေလွယ်ကူတဲ့ feature ပေါင်း များစွာထဲက ပထမဆုံး အချက်ကတော့ note တစ်ခုရဲ့ အတိုအရှည်ကို လိုသလို ကစားယူလို့ ရတဲ့ feature ပါ။ အောက်က ပုံအတိုင်း note လေးတွေ စီကြည့်လိုက်ပါဦး။

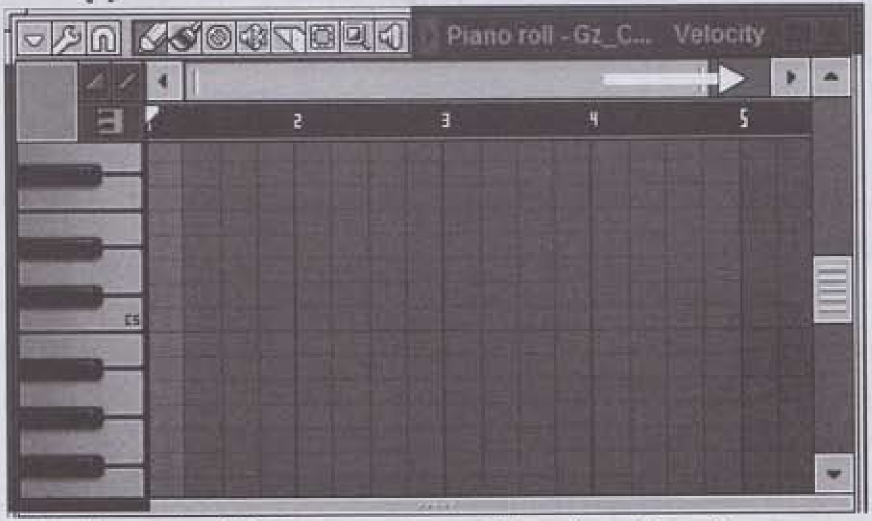


ပြီးရင် space လေး တစ်ချက် ပုတ်ပြီး ကြည့်လိုက်ပါ။ ကျွန်တော် ဘာဆိုလိုတယ် ဆိုတာကို သဘောပေါက်သွားပါမယ်။ note တစ်တုံးရဲ့ အတိုအရှည်ကို ဘယ်လို ပြောင်းလို့ ရသလဲ ဆိုရင် အဲဒီ note ရဲ့ လက်ယာစွန်းမှာ mouse pointer ကို တင်လိုက်လို့ လက်ဝဲလက်ယာနှစ်ဘက်ချွန် မြားပုံလေး ပေါ်လာပြီ ဆိုရင် drag လုပ်ပြီး အဲဒီ note ကို လိုသလို ဆွဲဆန့် ဆွဲ ကျုံ့လို့ ရပါပြီ။

ဒီအပိုင်းဟာ အခန်း (၁၂) သံစဉ်အစီအစဉ် ဖြစ်တည်ပုံများ နဲ့ တိုက်ရိုက်ကြီးကို ဆက်စပ်နေတာမို့ ဒီအပိုင်းကို ဆက် မလေ့လာခင်မှာ စာမျက်နှာ (၅၇) ကနေ (၆၁) ထိကို တစ်ခေါက်လောက် စိတ်ရှည် လက်ရှည် ပြန်ဖတ်လိုက်ဖို့ရာ အကြံပြုပါရစေခင်ဗျာ။

၂၀.၂ Piano roll editor ၏ grid **များကို အကျဉ်းအကျယ် လိုသလို ညှိခြင်း**

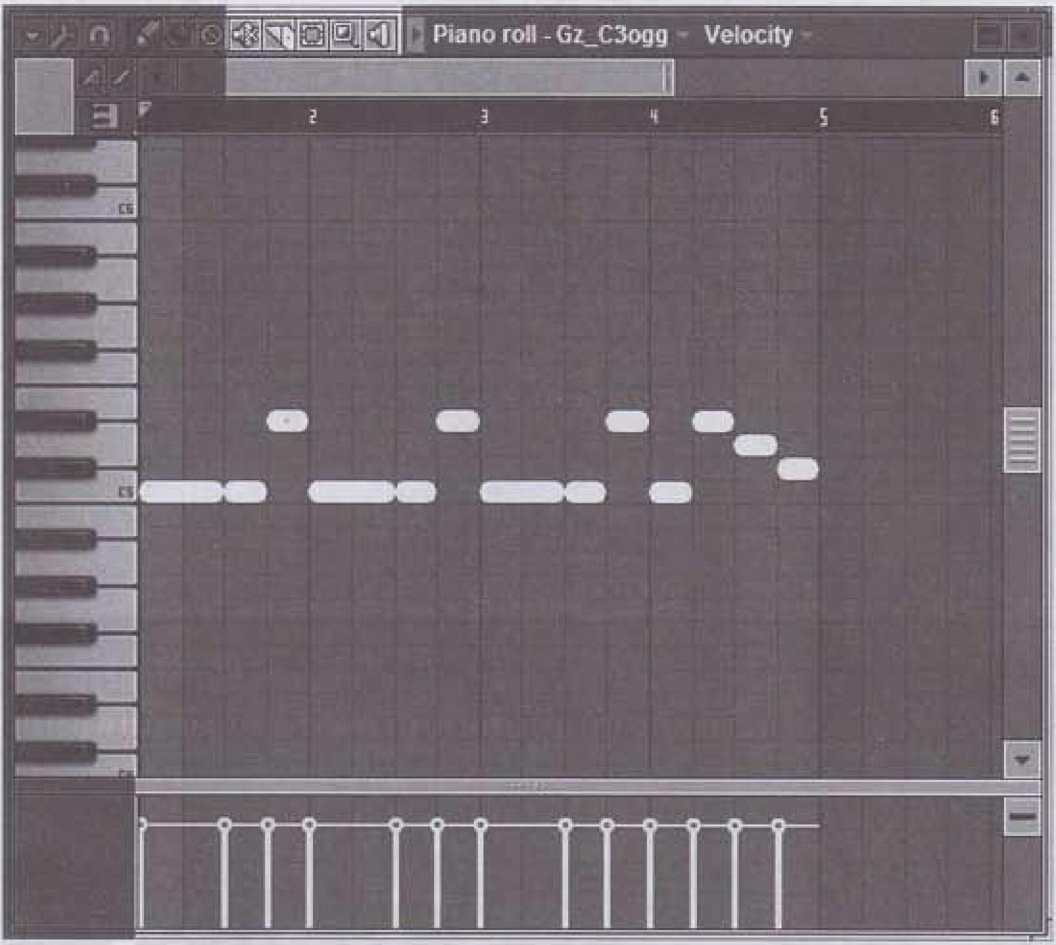
စောစောက ကျွန်တော်တို့ စမ်းခဲ့တဲ့ note တွေ တစ်ခုချင်းစီတိုင်းပေါ်မှာ mouse pointer တင်ပြီး right-click လိုက် လုပ်ခြင်းအားဖြင့် ရေးခဲ့တဲ့ note တွေကို အကုန် ပြန် ဖျက်ထုတ်လိုက်မယ်ဗျာ။
နောက်ပြီးတော့ အခု Piano roll editor ရဲ့ grid တွေက ကျဲလွန်းနေတယ်။ နဲနဲ စိပ်လိုက်ရအောင်။ ဘယ်လို စိပ်အောင် လုပ်မလဲ ဆိုရင်



အထက်က ပုံမှာ မြား ပြထားတဲ့အတိုင်း horizontal scroll bar ရဲ့ လက်ယာစွန်းမှာ mouse pointer ချ
လက်ဝဲလက်ယာ နှစ်ဘက်ချွန်မြားလေး ပေါ်လာပြီဆိုရင် အပြင်ဘက်ကို drag ဆွဲလိုက်ရင် grid တွေကျဉ်းသွားမယ်။ အတွင်းဘက်ကို drag ဆွဲလိုက်ရင်တော့ grid တွေ ကျဲထွက်လာမယ်ပေါ့။ အခု grid တွေကို ကျဉ်းပစ်မယ်ဗျာ။ ဘယ်လောက်ထိကျဉ်းမလဲဆိုရင် တစ်ဘားကို လေးစိတ်ပဲ ရှိတဲ့ အနေအထားအထိ ကျဉ်းပစ်မယ်။
ဘာလို့လဲ ဆိုတော့ တစ်ဘားစာ အပြည့်ကို Piano roll editor ထဲမှာ မြင်ရမှ note တွေ စီရတာ အဆင်ပြေမှာ မို့လို့ပါ။ မဟုတ်ရင် scroll bar ကို ရှေ့ကိုရွှေ့ပြီး ပြန်ကြည့်လိုက် နောက်ကိုရွှေ့ပြီး ပြန်မြင်လိုက်နဲ့ လက်ဝင်ပါတယ်။

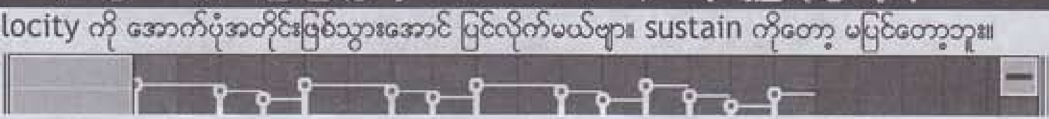
၂၀.၃ Piano roll editor **ထဲတွင် သံစဉ်များ ဖန်တီးခြင်း**

ပြီးရင် အောက်မှာ ပြထားတဲ့ ပုံအတိုင်း ကျွန်တော်တို့ သံစဉ်လေး ဖန်တီးကြည့်ရအောင်။



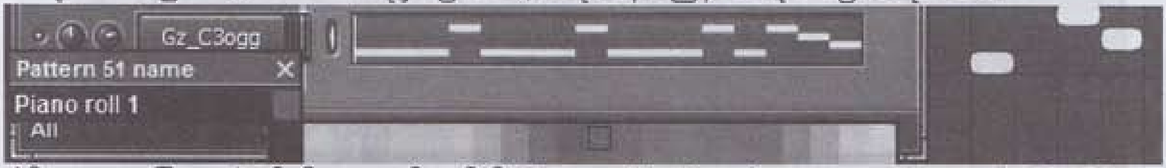
စန္ဒယားခလုပ်ခုံရဲ့ အောက်က အကွက်လေးတွေထဲက တိုင်ကလေးတွေက ဘာတွေလဲ မေးရင် အဲဒါက velocity ပါ။ keyboard ကို note တစ်လုံးချင်းစီ တီးတော့လဲ လက်ချောင်းလေးတွေရဲ့ အားဆ အပြင်းအပျော့ ရှိတာပါဘဲ။ beat pattern window မှာတုံးက ပန်းရောင် တိုင်လေးတွေနဲ့ ပြပြီး ခု ဒီ Piano roll editor မှာကျတော့ အစိမ်းရောင် တိုင်လေးတွေနဲ့ ပြတာပေါ့။ ဘာ ပိုကောင်းလာသလဲ ဆိုရင် မတ်မျဉ်းလေးတွေက စန္ဒယား ခလုပ်ကို စ နှိပ်ချလိုက်တဲ့ အား အဆ (touch velocity) ကို ပြပြီး ရေပြင်ညီမျဉ်းတွေက အသံကျန်ရှိမှု (sustain) ကို ပြပါတယ်။ ထုံးစံအတိုင်း သက်ဆိုင်ရာ note ရဲ့ အောက်က velocity control မှာ မတ်မျဉ်းကို drag up/ down နဲ့ အပြင်းအပျော့၊ ရေပြင်ညီမျဉ်းကို drag left/rigth နဲ့ အတိုအရှည်ကို ပြင်လို့ ရပါတယ်။

velocity ကို အောက်ပုံအတိုင်းဖြစ်သွားအောင် ပြင်လိုက်မယ်ဗျာ။ sustain ကိုတော့ မပြင်တော့ဘူး။



၂၀.၄ Piano roll editor ဖြင့် ဖန်တီးသောသံစဉ်ကို Playlist editor တွင် ပေါင်းစပ်ခြင်း

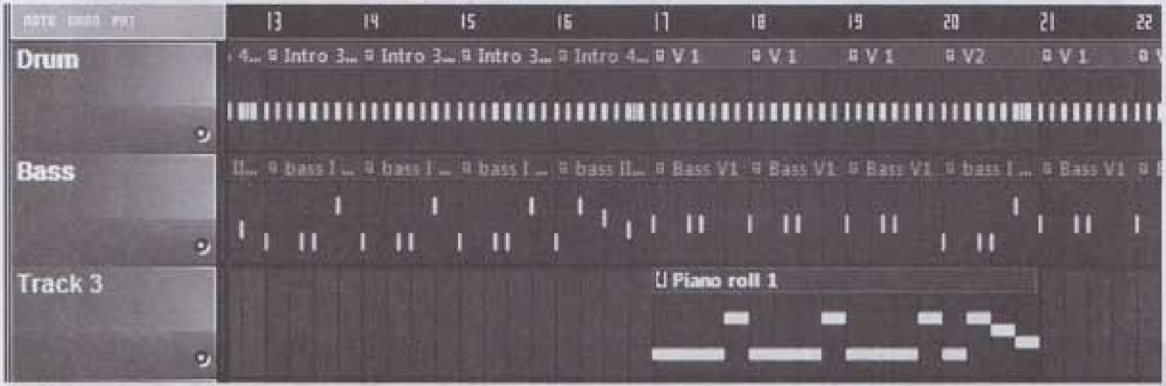
အခု ကို ကျွန်တော်တို့ နာမည်လေး ပေးလိုက်ရအောင်ဗျာ။ F6 နဲ့ beat pattern window ကို ရှေ့ကို ခေါ်လိုက်မယ်။ ပြီးတော့ အောက်က ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း နာမည်နဲ့ အရောင် ပြောင်းလိုက်မယ်။


Gz_C3ogg
Pattern 51 name
Piano roll 1
All

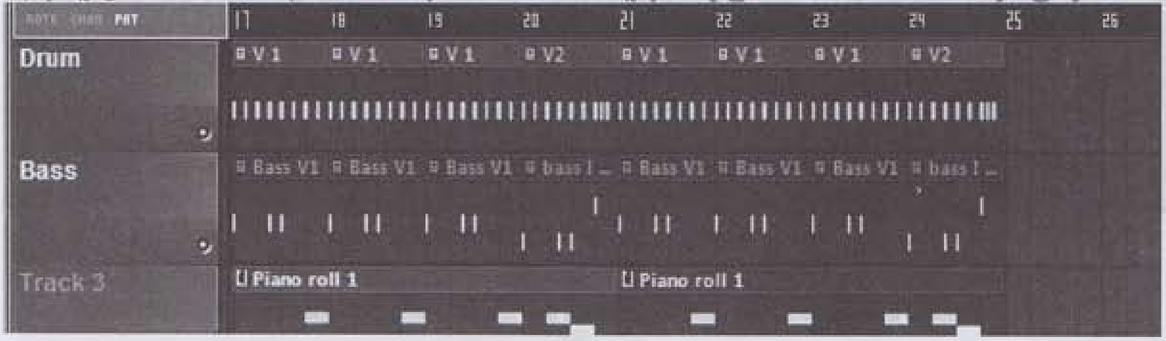
အဲဒီမှာ ဘာထူးခြားသလဲ ဆိုရင် အခု ကျွန်တော်တို့ Piano roll editor နဲ့ note တွေ ရေးထားတဲ့ Gz_C3ogg audio channel ဟာ အခြား audio channel တွေလို slot တန်းကြီး ပုံ ပေါ်မနေတော့ဘဲ အစိမ်းရောင် တုံးလေးတွေ စီထားတဲ့ ပုံစံမျိုး ပြောင်းသွားတာလေးကို တွေ့ရမှာပါ။ Piano roll view ကို ချုံ့ထားတဲ့ ပုံပေါ့။ ပြီးရင် F5 ကို နှိပ်ပြီး Playlist editor ကို ရှေ့ကို ခေါ်ယူလိုက်မယ်။ နောက်ပြီးရင် အခု ကျွန်တော်တို့ စီလိုက်တဲ့ အမှတ် ၅၁ pattern ဖြစ်တဲ့ Piano roll 1 ကို.....

Track အားဖြင့် Track 3 (နာမည် မပြောင်းသေးပါ) ရဲ့ အပေါ်ကို၊

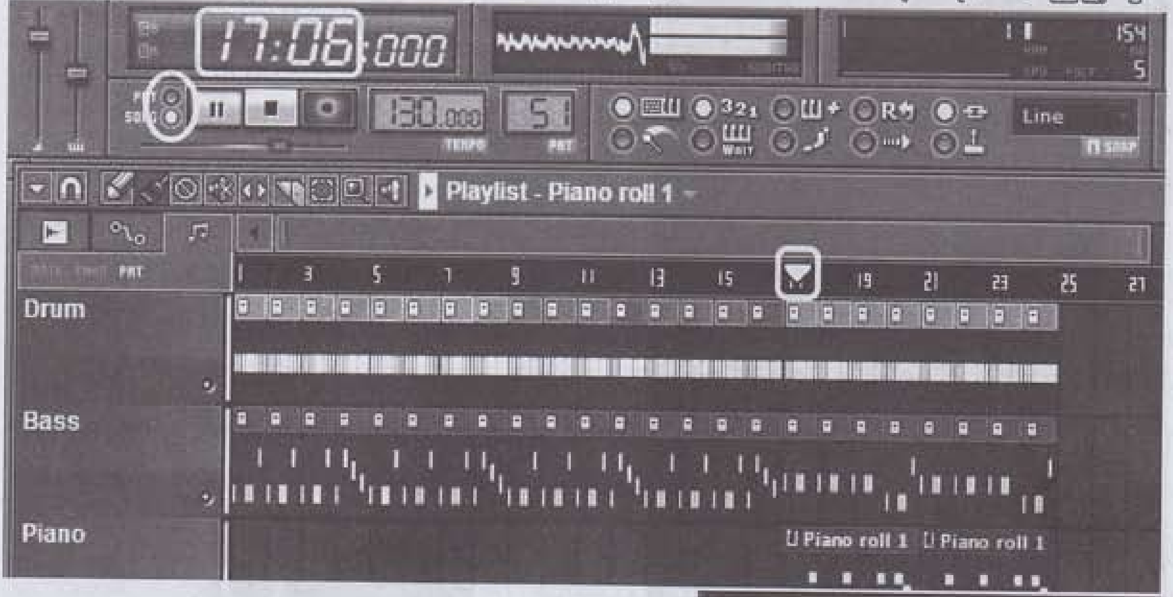
location အားဖြင့် ခုဖန်တီးနေတဲ့ tune ရဲ့ verse အစဖြစ်တဲ့ bar count 17 ရဲ့ အောက်တည့်တည့် မှာ တင်မယ်ဗျာ။ အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားရပါမယ်။


NOTE CHAN PAT
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
Drum
4... Intro 3... Intro 3... Intro 3... Intro 4... V 1 V 1 V 1 V2 V 1
Bass
II... bass I... bass I... bass I... bass II... Bass V1 Bass V1 Bass V1 bass I... Bass V1
Track 3
Piano roll 1

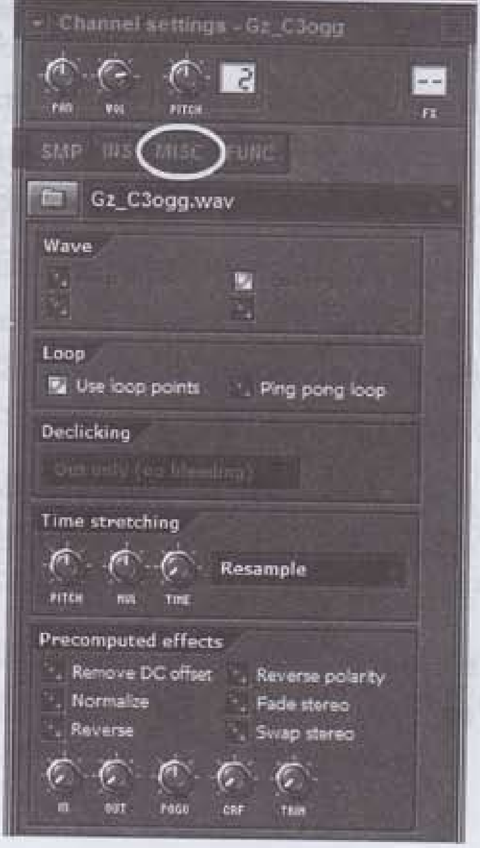
အဲဒီလို တင်လိုက်တဲ့အခါမှာ အမှတ် ၅၁ pattern ဖြစ်တဲ့ Piano roll 1 တစ်ခုထဲက လေးဘားစာ တခါထဲ နေရာယူသွားပါလိမ့်မယ်။ နောက်တစ်ကျော့ ထပ်တင်မယ်။ သူ့ရဲ့ အဆုံးဖြစ်တဲ့ bar count 21 မှာ ဖြစ်မှာပေါ့။


NOTE CHAN PAT
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
Drum
V 1 V 1 V 1 V2 V 1 V 1 V 1 V2
Bass
Bass V1 Bass V1 Bass V1 bass I... Bass V1 Bass V1 Bass V1 bass I...
Track 3
Piano roll 1
Piano roll 1

ကဲ.. Track 3 ကို Piano လို့ နာမည် ပြောင်းလိုက်မယ်ဗျာ။ နောက်ပြီး pattern group တွေကို အတွဲလိုက် စိပ်စိပ်လေး မြင်ရအောင် ခုန Piano roll editor တုံးက grid ချုံ့သလိုမျိုးပဲ အခု playlist editor ကိုလဲ grid ချုံ့လိုက်မယ်။ ပြီးရင် play mode ကို SONG ပြောင်းပြီး space bar လေးပုတ်လို့ play ကြည့်ပါဦး။


17:06:000
130.000
TEMPO
5
PAT
Line
SNAP
Playlist - Piano roll 1
1
3
5
7
9
11
13
15
19
21
23
25
27
Drum
Bass
Piano
Piano roll 1
Piano roll 1

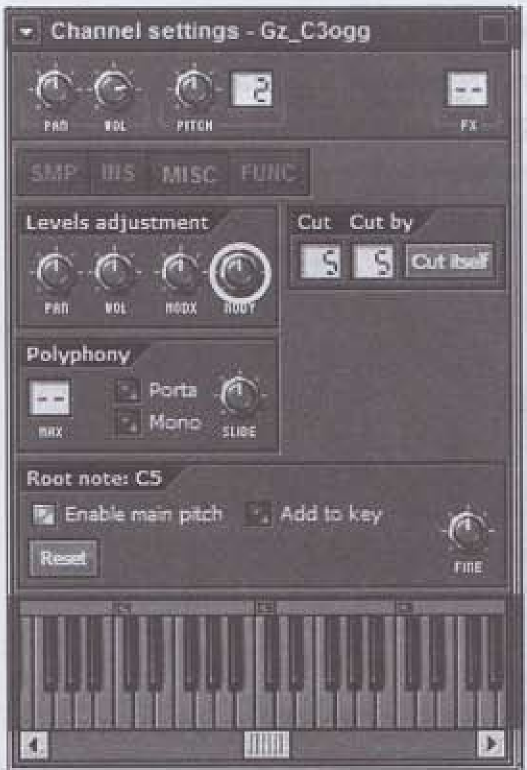
၂၀.၅ Audio file **များ၏ အသံထွက်ကို မွမ်းမံခြင်း**


Channel settings - Gz_C3ogg
PAN
VOL
PITCH
2
FX
SMP
INS
MISC
FUNC
Gz_C3ogg.wav
Wave
Loop
Use loop points
Ping pong loop
Declicking
Out only (no bleeding)
Time stretching
PITCH
MUL
TIME
Resample
Precomputed effects
Remove DC offset
Reverse polarity
Normalize
Fade stereo
Reverse
Swap stereo
IN
OUT
POGO
CRF
TRIM

နောက်တစ်ဆင့်အားဖြင့် အခု သုံးထားတဲ့ piano သံကို သီချင်းနဲ့ လိုက်ဖက်အောင် မွမ်းမံမယ်ဗျာ။

နောက်ကို ရောက်နေတဲ့ beat pattern window လေးကို F6 နှိပ်ပြီး ရှေ့ကို ပြန်ခေါ်ယူလိုက်မယ်။ ပြီးရင် Piano channel ရဲ့ channel command button ကို နှိပ်လိုက်မယ်။ နှိပ်လိုက်ရင် လက်ယာဘက်မှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း ဒီ Gz_C3ogg channel ရဲ့ channel setting panel ပေါ်လာပါလိမ့်မယ်။

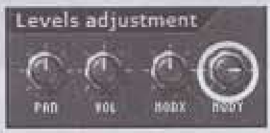
အသုံးအဝင်ဆုံး အပိုင်းတွေကိုပဲ ကျွန်တော် ရွေးပြောမယ်နော်။ အခု လောလောဆယ်မှာ SMP panel active ဖြစ်နေပါတယ်။ MISC ဆိုတဲ့ ခလုပ်လေးကို နှိပ်လိုက်ရအောင်။


Channel settings - Gz_C3ogg
PAN
VOL
PITCH
2
FX
SMP
INS
MISC
FUNC
Levels adjustment
PAN
VOL
MODX
MODY
Cut
Cut by
5
5
Cut itself
Polyphony
MAX
Porta
Mono
SLIDE
Root note: C5
Enable main pitch
Add to key
Reset
FINE

အဲဒီ MIS ခလုပ်ကို နှိပ်လိုက်ရင် လက်ဝဲဘက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း miscellaneous settings adjustment panel ပေါ်လာမှာပါ။ MISC ဆိုတဲ့ ခလုပ်ကလေး ကျွံဝင်နေတာကို မြင်ရခြင်းအားဖြင့် miscellaneous settings adjustment panel သည် လက်ရှိ active ဖြစ်နေတယ်ဆိုတာ သိနိုင်ပါတယ်။

အသံတွေ ဘယ်လို ပြောင်းလဲ သိရအောင် play mode ကို PART ပြောင်းပြီး Piano roll 1 pattern ကို play ထားလိုက်ရအောင်ဗျာ။

ပုံမှာ ဝိုင်းပြထားတဲ့အတိုင်း MOD Y ဆိုတဲ့ ခလုပ်လေးကို လက်ရှိအမှတ် ဆယ့်နှစ်နာရီကနေ သုံးနာရီကို တင်လိုက်မယ်။


Levels adjustment
PAN
VOL
MODX
MODY

piano သံ စူးပြီး ထောင်တက်လာတာကို သတိထားမိပါလိမ့်မယ်။

MOD ဆိုတာက modulation (အသံလှိုင်းအသွား) ကို ပြောတာပါ။ MOD X ဆိုတာက အသံလှိုင်းအသွားရဲ့ အလျား အကျဉ်းအကျယ် (X ဝင်ရိုးတန်ဖိုး အပြောင်းအလဲ) ဖြစ်ပြီးတော့ MOD Y ဆိုတာကတော့ အသံလှိုင်းအသွားရဲ့ လွှဲကျယ်အစိတ်အကျဲ (Y ဝင်ရိုးတန်ဖိုး) ကို ဆိုလိုတာပါ။

ပြောမယ့်သာ ပြောရတယ်။ ဒါမသိလဲ ဘာမှ မဖြစ်ပါဘူး။ တီးလုံးနဲ့ လိုက်ဖက်တဲ့အသံ ပြောင်းနိုင်ရင် ဖြစ်တာပဲဟာ။

ကဲ channel setting panel ရဲ့ လက်ယာအထက်စွန်းထောင့်က X ပုံစံ close button လေးကို click ပြီး channel setting panel ကို ပိတ်လိုက်လို့ ရပါပြီ။ ပြီးရင် play mode ကို SONG ပြောင်းပြီး တစ်ပုဒ်လုံးကို အစကနေ ပြီးသလောက်အထိ တစ်ခေါက် ပြန်ပြီး နားထောင်ကြည့်လိုက်ကြရအောင်ဗျာ။

piano သံက tune နဲ့ လိုက်ဖက်သွားပြီနော်။ အစောတုံးက ဝပ်ပြီး ထုံနေတယ်။ ဂီတသမားတွေ စကားနဲ့ ပြောရရင်တော့ mid များနေတယ်ပေါ့ဗျာ။ အခုတော့ စူးစူး လွင်လွင်လေး ဖြစ်သွားပြီ။ တနည်းအားဖြင့် high တက်လာပြီ။

အသံတစ်ခုရဲ့ အသံလုံး အကြီးအသေး အပြောင်းအလဲ (audio TONE gradient) ကို low ရယ် mid ရယ် high ရယ် ဆိုပြီး ခွဲခြား ပြောကြလေ့ ရှိပါတယ်။ တနည်းအားဖြင့် bass/mid/treble လို့လဲ ပြောကြပါတယ်။

၂၀.၆ piano roll **ဖန်တီးရာတွင် သိထားသင့်သော ဂီတ/တူရိယာ ဆိုင်ရာ သဘောတရားများ**

piano သံက tune နဲ့ လိုက်သွားတာတော့ ဟုတ်ပြီ။ ဒါပေမယ့် ခုက သပ်သပ်စီ ဖြစ်နေသလို မထင်ဘူးလား။ bass နဲ့ drum က သပ်သပ်၊ piano က သပ်သပ် ဖြစ်နေတယ်။ အဲဒီနှစ်ခုကို ဆက်စပ်ပေးဖို့အတွက်က backing melody လိုပါတယ်။ ဒါကြောင့် ကျွန်တော်တို့ backing melody လေး ဖြည့်ရဦးမယ်။ backing melody လေး ဖြည့်ဦးမယ် ဆိုတော့ melody ကို ဖြစ်စေတဲ့ တူရိယာ (musical instrument) တို့ရဲ့ သဘောသဘာဝကို နည်းနည်း ထပ်ပြီး ဆွေးနွေးဖို့ လိုလာပြီ။

melody ကို ပုံဖော်တဲ့ ဂီတတူရိယာတွေကို ယေဘုယျအားဖြင့် အသံပြတ် ထုတ်ပေးတဲ့ တူရိယာ (staccato tone instrument) နဲ့ အသံရှည် ထုတ်ပေးတဲ့ တူရိယာ (sustained tone instrument) ဆိုပြီး ခွဲလို့ ရပါတယ်။ အသံတို ထုတ်ပေးတဲ့ တူရိယာစစ်တွေက စောင်း တို့ နောက် မြန်မာ့ဆိုင်းဝိုင်းသုံး ဗုံတွေ၊ ပတ္တလား၊ classical guitar စသဖြင့်ပေါ့။ အသံရှည် ထုတ်ပေးတဲ့ တူရိယာစစ်တွေကတော့ တယော၊ နှဲ၊ ပုလွေ၊ trumpet saxophone နောက် ဒီဘက်ခေတ် လျှပ်စစ်တူရိယာတွေဖြစ်တဲ့ electric guitar တို့ synthesizer keyboard တို့ပေါ့။ စန္ဒယားက ကျတော့ သူ့ မူလသဘာဝက အသံပြတ်ထုတ်ပေးတဲ့ တူရိယာပါ။ ဂီတသံ ထွက်အောင် ဆွဲတင်းပြီး ညှိထားတဲ့ သံမဏိကြိုးလေးတွေကို သက်ဆိုင်ရာ စန္ဒယားခလုပ်တွေနဲ့ ဆက်ထားတဲ့ မောင်းတံလေးတွေနဲ့ ခလုပ်နှိပ်လိုက်တဲ့အခါ သွားရိုက်မိစေခြင်းအားဖြင့် သက်ဆိုင်ရာ ဂီတသံ ထွက်စေတာပါ။ ဒါပေမယ့် ရူပဗေဒ သဘောတရားကို သုံးပြီး ဟိန်းသံ ထွက်အောင်၊ အသံရှည် ကျန်ခဲ့အောင် ခြေနင်းခလုပ်တွေ တပ်ဆင်ထားတဲ့ အတွက် စန္ဒယားဟာလဲ တစုံတရာသော အတိုင်းအတာအထိ အသံရှည် ထုတ်ပေးနိုင်ပါတယ်။ အသံရှည် ထုတ်ပေးတဲ့ တူရိယာတွေကို အသံပြတ်ထွက်အောင် တီးခတ်လို့မရဘူးလား။ ရတာပေါ့။

ဒါပေမယ့် တူရိယာစစ်တွေရဲ့ သဘောသဘာဝက သူတို့ကို တီးခတ်လိုက်တဲ့အခါမှာ အသံပြတ်ပဲ ဖြစ်ဖြစ် အသံရှည်ပဲ ဖြစ်ဖြစ် (တမင် အသံကို တိခနဲ ပြတ်အောင် တီးတာမျိုး မဟုတ်ရင်) တိကနဲ ရပ်သွားလေ့ မရှိပါဘူး။ တဖြည်းဖြည်း တိုးပြီး မှ ပျောက်သွားတာပါ။ တဖြည်းဖြည်း တိုးသွားတဲ့ အချိန်အတိုင်းအတာ ဘယ်လောက် တိုတယ်/ရှည်တယ် ဆိုတာကတော့ သက်ဆိုင်ရာ တူရိယာရဲ့ ပင်ကိုယ်သဘာဝရော၊ တီးတဲ့သူရဲ့ လက်ဆရော အပေါ်မှာ မူတည်ပါတယ်။ နည်းပညာသုံး တူရိယာတွေ စက်ပစ္စည်းတွေနဲ့ ဂီတကို ဖန်တီးတဲ့အခါမှာ အဓိက ပြောင်းလဲကွာခြားသွားတာ ဒီ သဘောတရားလေးတွေ ပါဘဲ။ တူရိယာစစ်တို့ရဲ့ ဟန်ကို မလေ့လာပဲ၊ မယူဘဲနဲ့ စိတ်ကူးတည့်ရာတွေ စွတ်လုပ်ရင် မိမိဘာသာ မိမိ ဖန်တီးလို့ မိမိကိုယ်တိုင်နဲ့ အချို့ နှစ်သက်တာမျိုး ဖြစ်ကောင်း ဖြစ်ပါလိမ့်မယ်။ အများ သဘောကျမယ့် လူအများရဲ့ စိတ်ကို တစုံတရာသော ခံစားချက် ပေးနိုင်လောက်အောင် ရသပါတဲ့ ဂီတမျိုးတော့ ဖြစ်ဖို့ ခဲယဉ်းလှပါတယ်။

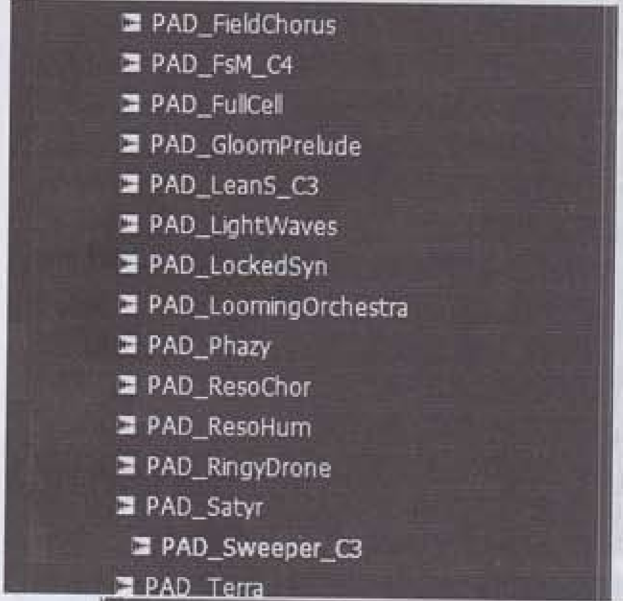
အခု ကျွန်တော် ဆွေးနွေးခဲ့တာ အခြေခံသက်သက်လေးပါ။ ဒီသဘောတရားတွေဟာ မိမိကိုယ်တိုင်ရဲ့ လေ့လာမှု၊ ဖန်တီးမှုတို့နဲ့သာ အရင်းတည် သင်ယူရတဲ့ သဘောတရားတွေမို့ ဂီတကို နားထောင်တိုင်းမှာ ဆန်းစစ်ဆင်ခြင်ပြီး မိမိဘာသာ ဂီတဖန်တီးရာမှာ သင့်လျော်သလို ထည့်သွင်းအသုံးချတတ်အောင် လေ့ကျင့်ဖို့ အကြံပြုပါရစေ။

စုံလင်သော အသံကိုင်းများ ဖြည့်စွက်ခြင်း

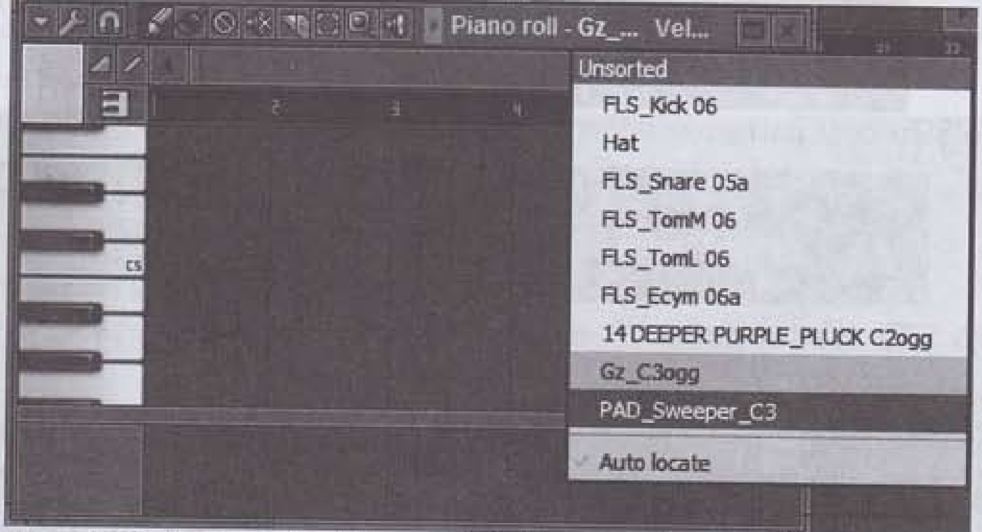
အခန်း (၂၁)

စုံလင်သော အသံလိုင်းများ ဖြည့်စွက်ခြင်း

အမှတ် ၅၆ pattern ကို သွားမယ်ဗျာ။ အဲဒီမှာ ကျွန်တော်တို့ audio channel လိုင်းသစ်တစ်လိုင်းအဖြစ် Packs > Legacy > Pads > PAD_Sweeper_C3 ကို ဖြည့်မယ်။ File path သတိထားနော်။

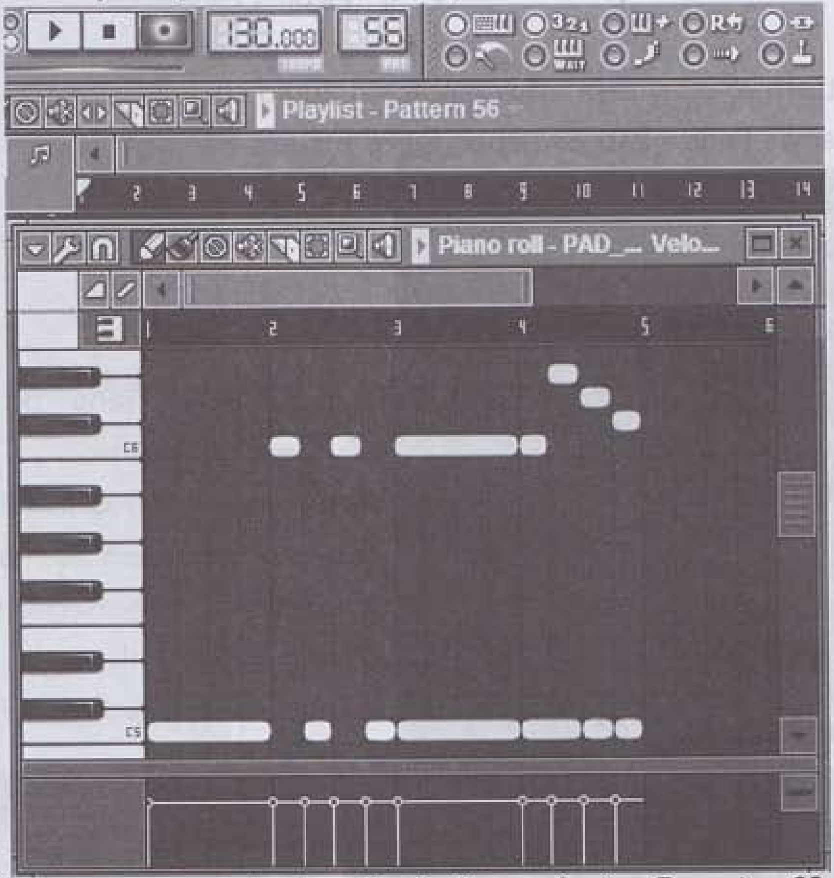

PAD_FieldChorus
PAD_FsM_C4
PAD_FullCell
PAD_GloomPrelude
PAD_LeanS_C3
PAD_LightWaves
PAD_LockedSyn
PAD_LoomingOrchestra
PAD_Phazy
PAD_ResoChor
PAD_ResoHum
PAD_RingyDrone
PAD_Satyr
PAD_Sweeper_C3
PAD_Terra

ပြီးရင် F7 နှိပ်ပြီး Piano roll editor ကို ခေါ်မယ်ဗျာ။ လောလောဆယ်မှာ Piano roll editor မှာက Piano channel က active ဖြစ်နေတယ်။ အဲဒီအနေအထားမှာ note အသစ်တွေ သွားရေးလိုက်ရင် ကို့ယို့ကားယားတွေ ဖြစ်ကုန်မှာ။ အဲဒီတော့ Piano roll editor ရဲ့ active channel ကို ပြောင်းရမယ်။ အောက်ပုံမှာ ကြည့်ပါ။

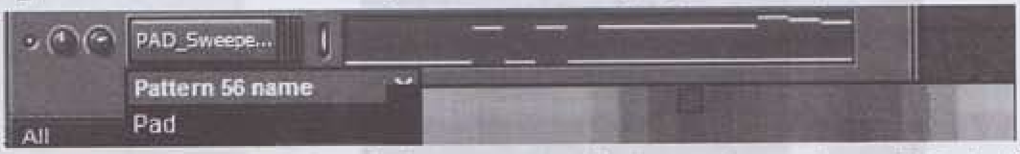

Piano roll - Gz_... Vel...
Unsorted
FLS_Kick 06
Hat
FLS_Snare 05a
FLS_TomM 06
FLS_TomL 06
FLS_Ecym 06a
14 DEEPER PURPLE_PLUCK C2ogg
Gz_C3ogg
PAD_Sweeper_C3
Auto locate
C5

Piano roll editor ရဲ့ title ကို click လုပ်လိုက်ရင် audio channel menu ကျလာပါမယ်။ အဲဒီ menu မှာ ကျွန်တော်တို့ နောက်ဆုံး ဖြည့်လိုက်တဲ့ PAD_Sweeper_C3 channel က အောက်ဆုံးမှာရှိမယ်။ အဲဒါကို ရွေးလိုက်မယ်ဗျာ။

အဲဒါဆိုရင် အခု ရေးမယ့် note တွေဟာ PAD_Sweeper channel အတွက် ဖြစ်သွားပြီ။ Piano roll editor ထဲမှာ အောက်ပုံကအတိုင်း note ရေးထည့်မယ်ဗျာ။ pattern count သတိထားနော်။ 56 ဖြစ်ရမယ်။


130.000
56
Playlist - Pattern 56
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
Piano roll - PAD_... Velo...
1 2 3 4 5 6
C6
C5

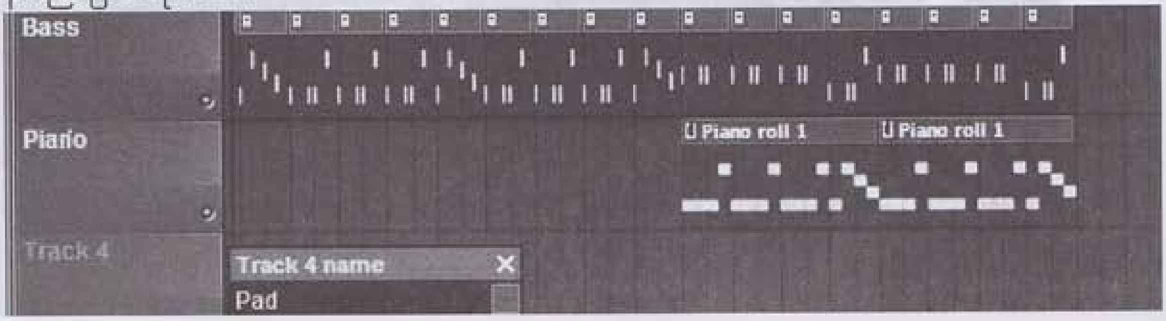
ပြီးရင် F6 နှိပ်ပြီး beat pattern window ကို ခေါ်မယ်။ အောက်ကပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း နာမည်/အရောင် ပြောင်းမယ်။


PAD_Sweepe...
All

Pattern 56 name

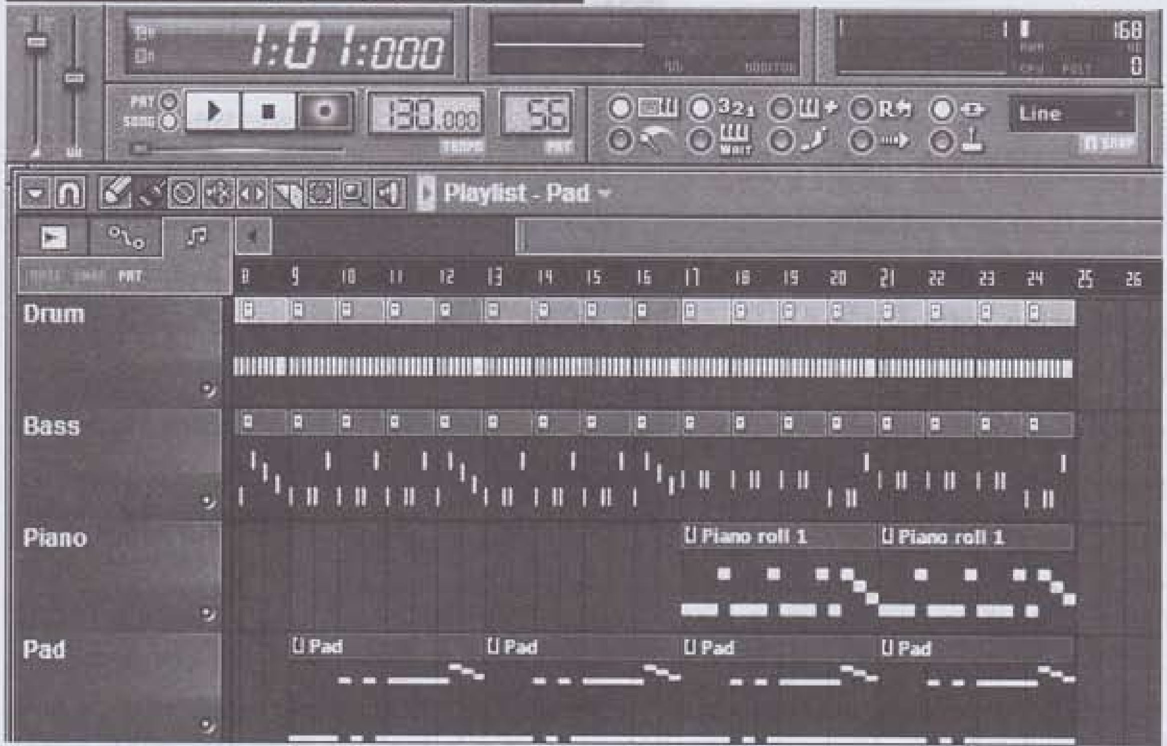
Pad

ပြီးရင် F5 နှိပ်ပြီး Playlist editor ကို ခေါ်မယ်။ track အသစ် သုံးရမှာပေါ့။ Track 4 ကို Pad လို့ နာမည်ပြောင်းလိုက်မယ်။

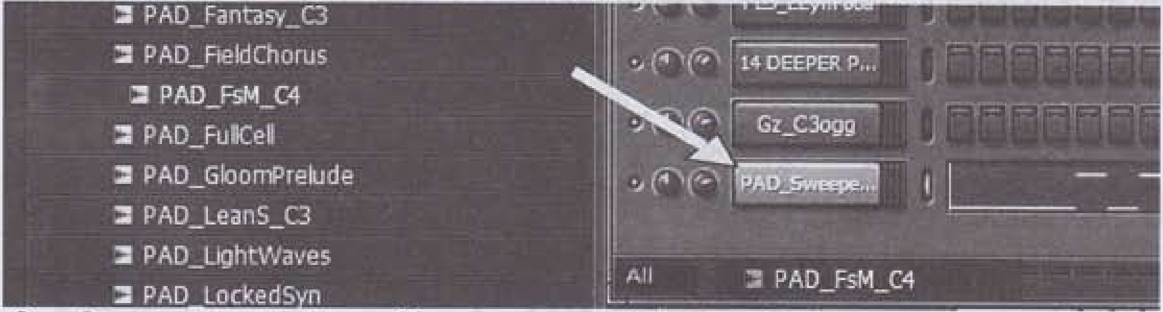

Bass
Piano
Piano roll 1
Piano roll 1
Track 4

Track 4 name

Pad


1:01:000
130.000
TEMPO
55
PAT
SONG
Line
SNAP
Playlist - Pad
Drum
Bass
Piano
Piano roll 1
Piano roll 1
Pad
Pad
Pad
Pad
Pad

ကဲ play mode က SONG ဟုတ်ရဲ့လား တစ်ချက် စစ်လိုက်မယ်။ ပြီးရင်တော့ အစအဆုံး play ကြည့်လိုက်မယ်။ တော်တော် လန်းတဲ့ tune လေး ဖြစ်သွားပြီနော်။ သိပ် စိတ်တိုင်း မကျသေးဘူးဗျာ။ PAD_Sweeper channel ရဲ့ audio file ကို ပြောင်းမယ်။ ပြောင်းမယ့် File path က Packs > Legacy > Pads > PAD_FsM_C4 ကို ယူမယ်။ အဲဒီ audio file ကို browser ထဲက ဆွဲယူလာပြီး beat pattern window ထဲက အောက်ဆုံး channel ဖြစ်တဲ့ PAD_Sweeper ထဲကို Drop လုပ်ရုံပဲပေါ့။ အောက်က ပုံမှာ ကြည့်ပါ။


PAD_Fantasy_C3
PAD_FieldChorus
PAD_FsM_C4
PAD_FullCell
PAD_GloomPrelude
PAD_LeanS_C3
PAD_LightWaves
PAD_LockedSyn
14 DEEPER P...
Gz_C3ogg
PAD_Sweepe...
All
PAD_FsM_C4

သိစေချင်တာက ... Piano roll ရေးပြီးသား audio channel တွေကိုလဲ audio file တွေ လဲလို့ ရတယ် ဆိုတာပါ။ တစ်ခုတော့ ရှိတယ်။ စာမျက်နှာ (၁၃၉) မှာ လုပ်ခဲ့သလို Channel setting တွေ ပြင်ထားတဲ့ audio channel တစ်ခုကို audio file လဲလိုက်ရင်တော့ audio file အသစ်ရဲ့ နဂိုသံနဲ့ channel အဟောင်းရဲ့ setting နဲ့မကိုက်ဘဲ အသံထွက်တွေ ကြောင်ကုန်တတ်တယ်။ သတိထားဖို့ပေါ့။ ကဲ အနေအထားသစ်လေး ကြားရအောင် ပြန် play ကြည့်ပါဦးဗျာ။

အခန်း (၂၂)

နိဂုံး

ကျွန်တော်တို့ Fruity Loop 10 ရဲ့ အသုံးအဝင်ဆုံး feature တွေကို ဆွေးနွေးရင်း လက်တွေ့ ဖန်တီးလာတဲ့ music tune လေးဟာ အခုဆိုရင် နားထောင်ရတာ အဆင်ပြေ ချောမွေ့ညက်ညောသွားပြီနော်။ Fruity Loop 10 မှာ တခြား တခြားသော Feature တွေ အများကြီး ရှိပါသေးတယ်။ သို့သော်လည်း အသံထုတ်ပေးတဲ့ application software တစ်ခုရဲ့ အသုံးပြုပုံကို စာတွေနဲ့ ပုံသက်သက်နဲ့ ဆွေးနွေး ရှင်းလင်းရတဲ့အတွက် ကျွန်တော့်မှာ အကန့်အသတ်တွေ ရှိပါတယ်။ ဒါကြောင့် Fruity Loop 10 ကို install လုပ်လိုက်တာနဲ့ မည်သည့် ကွန်ပျူတာမှာမဆို သုံးလို့ ရမယ့်၊ တကယ်လည်း အသုံးဝင် အလုပ်ဖြစ်တဲ့ Feature တွေကို အဓိက အသားပေးပြီး ကျွန်တော် ဒီစာအုပ်မှာ စုံစေ့အောင် ရှင်းလင်းထားပါတယ်။ အခု ရှင်းလင်းဆွေးနွေးထားတဲ့ အသုံးအဝင်ဆုံး အချက်တွေ ပေါ်မှာ အခြေခံပြီး တခြားသော Fruity Loop 10 feature တွေရဲ့ အသုံးပြုပုံကိုလည်း မိမိဘာသာ စမ်းသပ်ကြည့်စေချင်ပါတယ်။

ဒါတွင်မက ဒီစာအုပ်မှာ ဂီတရဲ့ အခြေခံသဘော၊ ဂီတတူရိယာတွေရဲ့ အခြေခံသဘောတွေကိုလည်း တတ်နိုင်သမျှ အရိုးရှင်းဆုံး စကားလုံးတွေနဲ့ နားလည်လွယ်အောင် ကြိုးစားပြီး ကျွန်တော် ရှင်းလင်းဆွေးနွေးထားပါတယ်။ ဂီတရဲ့ အခြေခံသဘော၊ ဂီတတူရိယာတွေရဲ့ အခြေခံသဘောနဲ့... ဂီတသံကိုဖန်တီးဖို့ အသုံးပြုတဲ့ Fruity Loop 10 ရဲ့ Feature တွေ ဘယ်လို ဆက်စပ်ရသလဲ ဆိုတာကိုလည်း ချိတ်ဆက်ပြထားပါတယ်။ ဒီစာအုပ်မှာ ဆွေးနွေးပြထားတဲ့ ဆက်စပ်မှုတွေကို နမူနာယူပြီး အခြားသော ဆက်စပ်မှုတွေကိုလည်း မိမိဘာသာ ဆင့်ပွား ထိုးထွင်းသိမြင်လာအောင် စမ်းသပ်ကြည့်ဖို့ တိုက်တွန်းချင်ပါတယ်။

ဒီစာမျက်နှာထိအောင် စိတ်ရှည်လက်ရှည် ဖတ်ခဲ့တယ် ဆိုကတည်းက စာရှုသူဟာ ဂီတကို တကယ် ဝါသနာပါပြီး ကိုယ်တိုင်လည်း ဖန်တီးလိုစိတ်ရှိတယ် ဆိုတာ ထင်ရှားလှပါတယ်။ တကယ်တော့ တူရိယာတွေကို တကယ် တီးခတ် ဖန်တီးတာ မဟုတ်ဘဲ အဲဒီလို တီးခတ်ဖန်တီးထားတဲ့ သံစဉ်တွေကို ထွက်အောင် Fruity Loop 10 ကို အသုံးပြုတဲ့ အခါမှာ တစ်ပိုင်းချင်း တစ်စချင်း အလွန်စိတ်ရှည်စွာနဲ့ ဖန်တီးယူရပါတယ်။ တစ်ပိုင်းချင်း တစ်စချင်း ဖန်တီးယူရတာ ဖြစ်တဲ့ အတွက်ကြောင့်လည်း စနစ်တကျ ရှိဖို့ အလွန်လိုအပ်ပါတယ်။

ကျွန်တော် ပြုစုထားတဲ့ ဒီ စာအုပ်လေးနဲ့ ပတ်သက်ပြီး သိချင်တာ၊ ဝေဖန် အကြံပြုချင်တာများ ရှိရင်လည်း winhein.myanmar@gmail.com ကို email ပို့နိုင်ပါတယ်။

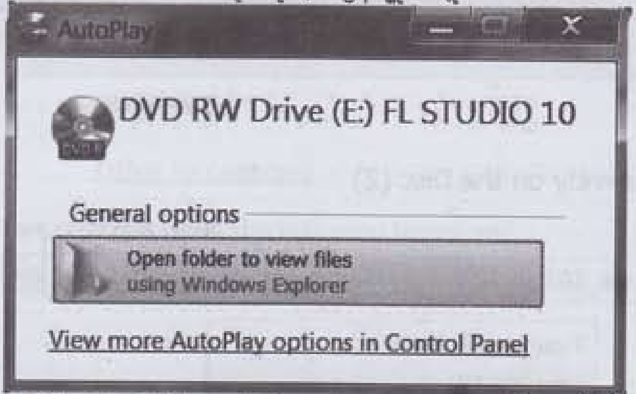
နောက်ဆုံး အနေနဲ့ ကျွန်တော် ပြောချင်တာကတော့.... စိတ်ပါလက်ပါ စိတ်ရှည်လက်ရှည် ဖတ်ပေးတဲ့အတွက် စာရှုသူကို ကျွန်တော် အလွန် ကျေးဇူးတင်တယ် ဆိုတာပါဘဲ ခင်ဗျာ။

ဝင်းဟိန်း

နောက်ဆက်တွဲ

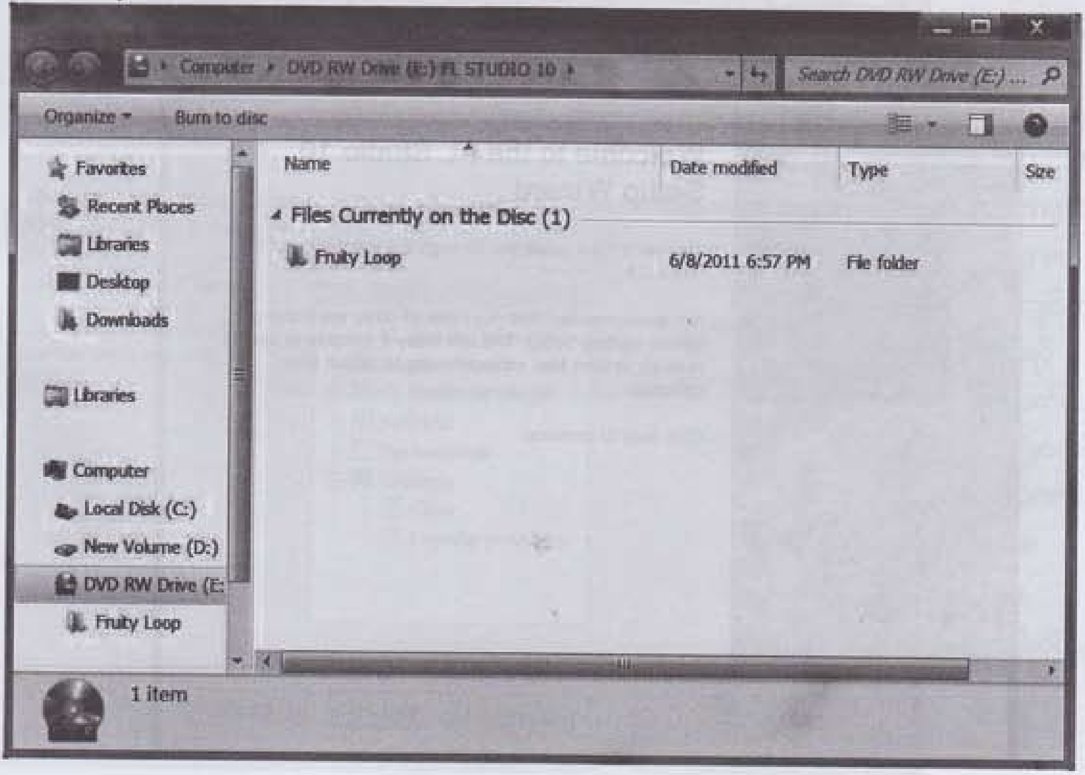
Fruity Loop 10 အား Installation ပြုလုပ်ပုံ အဆင့်ဆင့်

Fruity Loop 10 installer DVD/CD ကို ကိုယ့် ကွန်ပျူတာရဲ့ DVD Drive ထဲကို ထည့်လိုက်ရင်

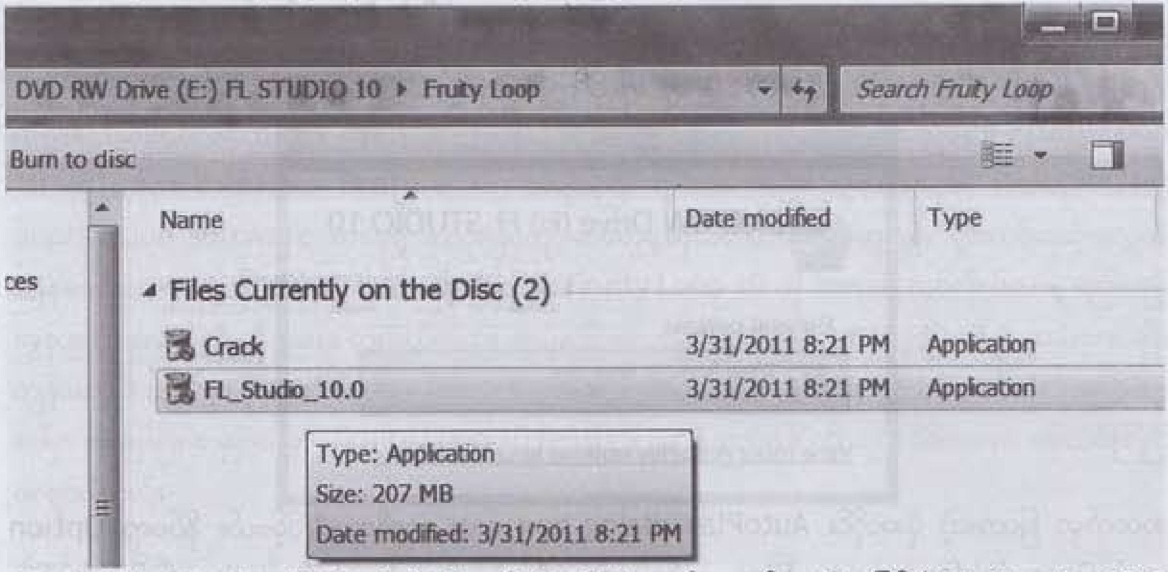

AutoPlay
DVD RW Drive (E:) FL STUDIO 10
General options
Open folder to view files
using Windows Explorer
View more AutoPlay options in Control Panel

အထက်မှာ ပြထားတဲ့ ပုံအတိုင်း AutoPlay dialog box လေး တက်လာပါလိမ့်မယ်။ နှိပ်စရာ Option ကလဲ Open folder to view files တစ်ခုပဲ ပါတာပါ။ အဲဒါကို ကျွန်တော်တို့ click လုပ်လိုက်ပါမယ်။

Open folder to view files ကို click လုပ်လိုက်ရင် အောက်ပုံကအတိုင်း Windows Explorer တက်လာပါလိမ့်မယ်။


Computer ▸ DVD RW Drive (E:) FL STUDIO 10 ▸
Search DVD RW Drive (E:) ...
Organize ▾
Burn to disc
Favorites
Recent Places
Libraries
Desktop
Downloads
Libraries
Computer
Local Disk (C:)
New Volume (D:)
DVD RW Drive (E:
Fruity Loop
Name
Date modified
Type
Size
Files Currently on the Disc (1)
Fruity Loop
6/8/2011 6:57 PM
File folder
1 item

တစ်ဖက် စာမျက်နှာမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Windows Explorer ထဲက Fruity Loop ဆိုတဲ့ တစ်ခုထဲရှိတဲ့ Folder ကို click လုပ်လိုက်ရင် အောက်က ပုံအတိုင်း ဖြစ်သွားပါမယ်။



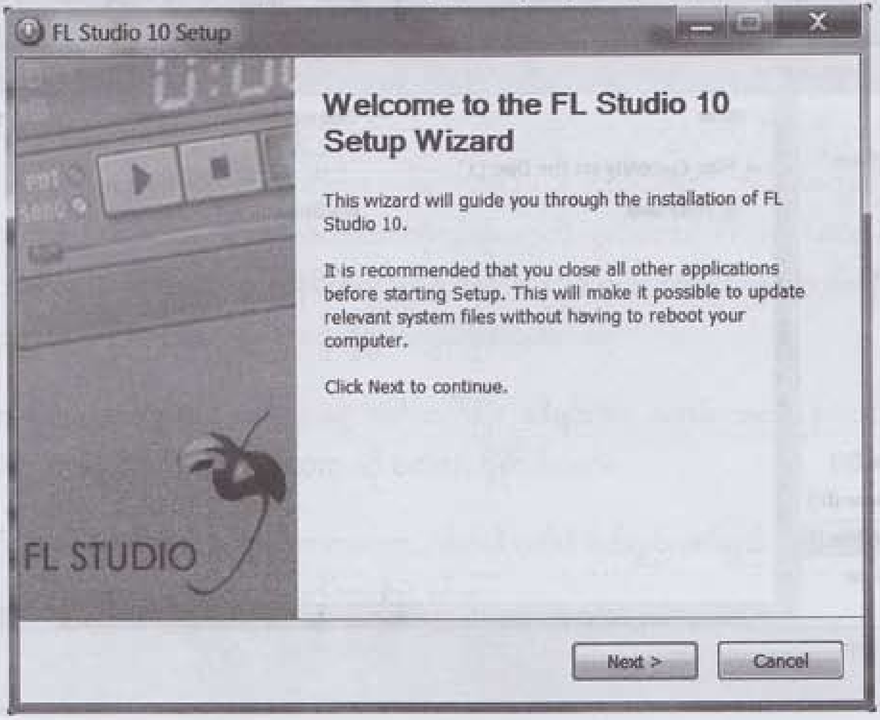
DVD RW Drive (E:) FL STUDIO 10 ▸ Fruity Loop

Name	Date modified	Type
Files Currently on the Disc (2)		
Crack	3/31/2011 8:21 PM	Application
FL_Studio_10.0	3/31/2011 8:21 PM	Application

Type: Application
Size: 207 MB
Date modified: 3/31/2011 8:21 PM

Crack နဲ့ FL_Studio_10.0 ရယ်လို့ file နှစ် file ရှိတဲ့အနက်က ဒုတိယ file ဖြစ်တဲ့ FL_Studio_10.0 ကို အရင် double click လုပ်လိုက်ပါမယ်။

FL_Studio_10.0 ဆိုတဲ့ file ကို double click လုပ်လိုက်ရင် အောက်ပုံက အတိုင်း FL Studio Setup wizard တက်လာပါလိမ့်မယ်။ Next ဆိုတဲ့ ခလုတ်ကိုသာ နှိပ်လိုက်ပါ။

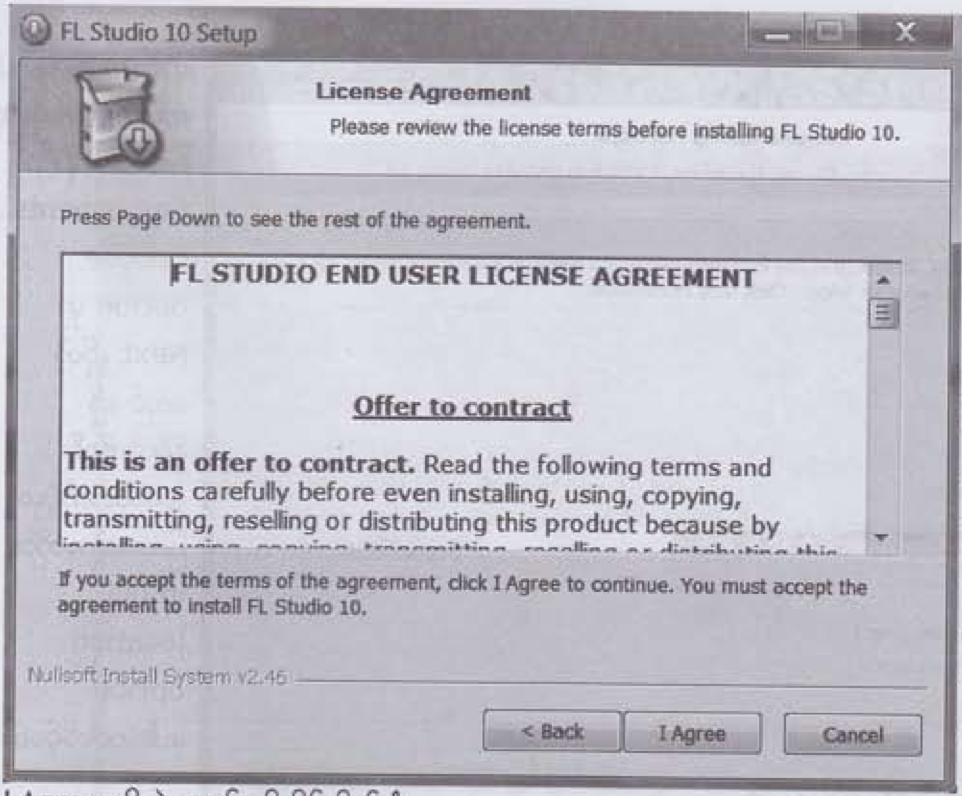


Welcome to the FL Studio 10 Setup Wizard

This wizard will guide you through the installation of FL Studio 10.

It is recommended that you close all other applications before starting Setup. This will make it possible to update relevant system files without having to reboot your computer.

Click Next to continue.



License Agreement

Please review the license terms before installing FL Studio 10.

Press Page Down to see the rest of the agreement.

FL STUDIO END USER LICENSE AGREEMENT

Offer to contract

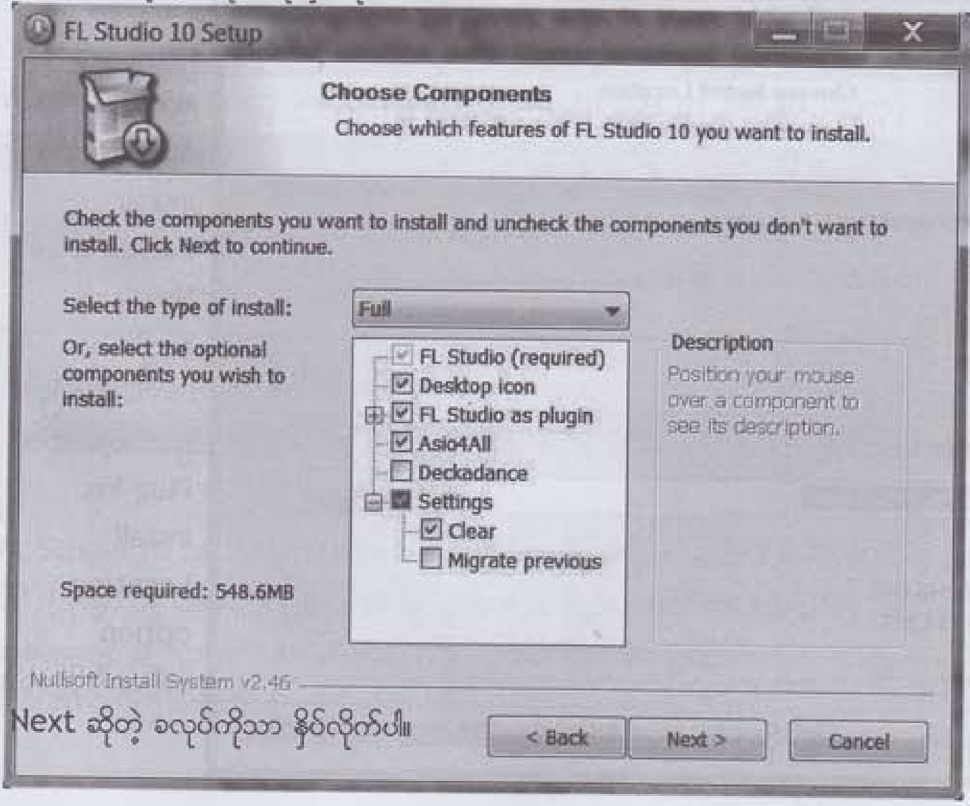
This is an offer to contract. Read the following terms and conditions carefully before even installing, using, copying, transmitting, reselling or distributing this product because by installing, using, copying, transmitting, reselling or distributing this

If you accept the terms of the agreement, click I Agree to continue. You must accept the agreement to install FL Studio 10.

Nullsoft Install System v2.46

တစ်ဖက် စာမျက်နှာက ပုံမှာ ပြထားတဲ့ အတိုင်း FL Studio Setup wizard က Next ဆိုတဲ့ ခလုပ်ကို နှိပ်လိုက်ရင် လက်ဝဲဘက်ပုံက အတိုင်း License Agreement confirmation ပေါ်လာပါလိမ့်မယ်။

I Agree ဆိုတဲ့ ခလုပ် ကို နှိပ်လိုက်ပါ။



Choose Components

Choose which features of FL Studio 10 you want to install.

Check the components you want to install and uncheck the components you don't want to install. Click Next to continue.

Select the type of install: Full

Or, select the optional components you wish to install:

- ☑ FL Studio (required)
- ☑ Desktop icon
- ☑ FL Studio as plugin
- ☑ Asio4All
- ☐ Deckadance
- ■ Settings
  - ☑ Clear
  - ☐ Migrate previous

Description

Position your mouse over a component to see its description.

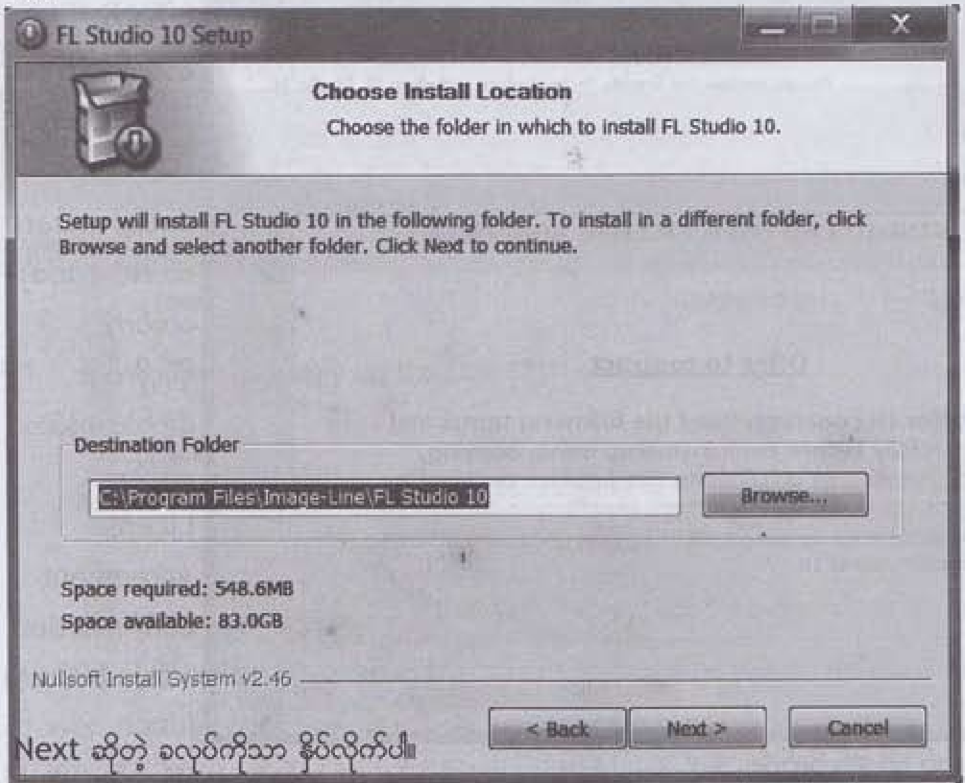
Space required: 548.6MB

Nullsoft Install System v2.46

အထက် ပုံမှာ ပြထားသလို License Agreement confirmation မှာ I Agree ဆိုတဲ့ ခလုပ် ကို နှိပ်လိုက်ရင် လက်ဝဲဘက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Components Choose option ပေါ်လာပါလိမ့်မယ်။

Next ဆိုတဲ့ ခလုပ်ကိုသာ နှိပ်လိုက်ပါ။

တစ်ဖက် စာမျက်နှာက ပုံမှာ ပြထားသလို Components Choose option မှာ Next ဆိုတဲ့ ခလုပ် ကို နှိပ်လိုက်ရင် လက်ဝဲဘက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Install location option ပေါ်လာပါလိမ့်မယ်။



Choose Install Location

Choose the folder in which to install FL Studio 10.

Setup will install FL Studio 10 in the following folder. To install in a different folder, click Browse and select another folder. Click Next to continue.

Destination Folder: C:\Program Files\Image-Line\FL Studio 10

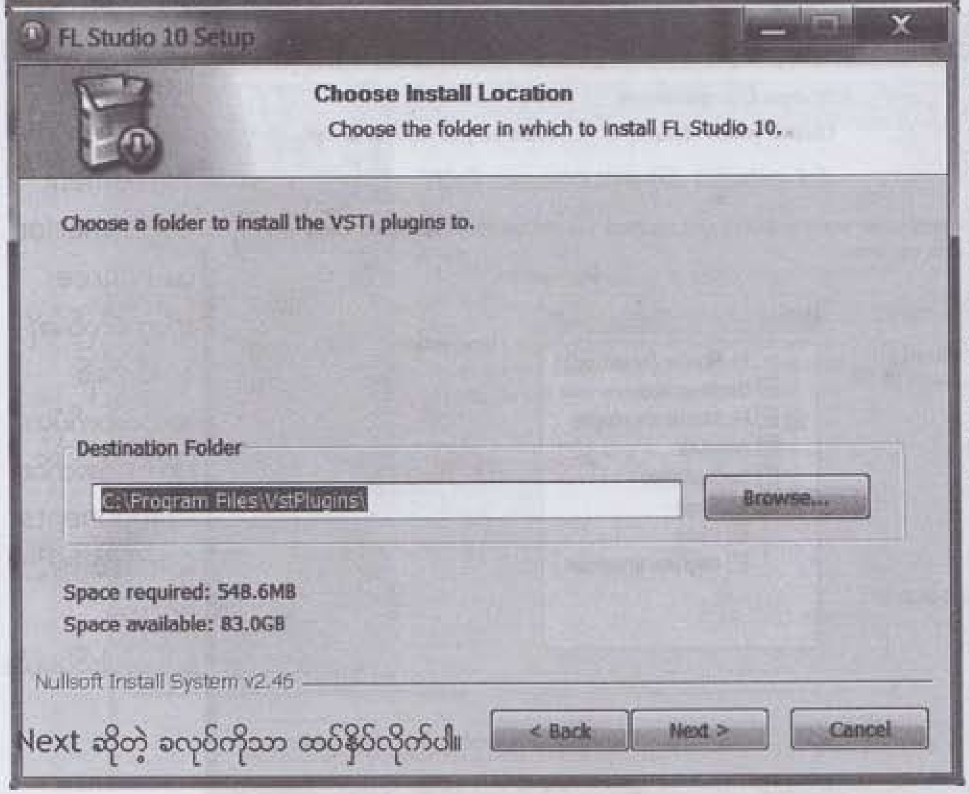
Space required: 548.6MB

Space available: 83.0GB

Nullsoft Install System v2.46

Next ဆိုတဲ့ ခလုပ်ကိုသာ နှိပ်လိုက်ပါ။

အထက်က ပုံမှာ ပြထားသလို Main Application Install Location မှာ Next ကို နှိပ်လိုက်ရင် လက်ဝဲဘက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Plug-ins Install Location option ပေါ်လာပါလိမ့်မယ်။



Choose Install Location

Choose the folder in which to install FL Studio 10.

Choose a folder to install the VSTi plugins to.

Destination Folder: C:\Program Files\VstPlugins\

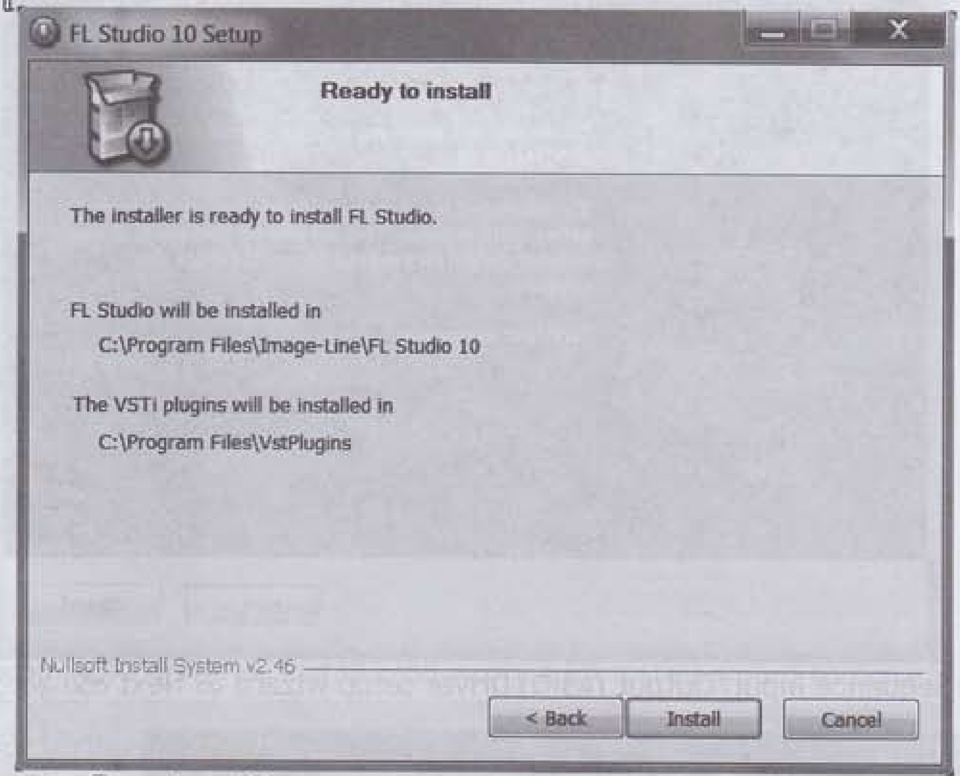
Space required: 548.6MB

Space available: 83.0GB

Nullsoft Install System v2.46

Next ဆိုတဲ့ ခလုပ်ကိုသာ ထပ်နှိပ်လိုက်ပါ။

ဒါဆိုရင်တော့ Install လုပ်ဖို့ အဆင်သင့်ဖြစ်ပြီဖို့ Ready to install box ပေါ်လာပါပြီ။ Install ခလုပ်ကို နှိပ်လိုက်ရုံပါဘဲ။



Ready to install

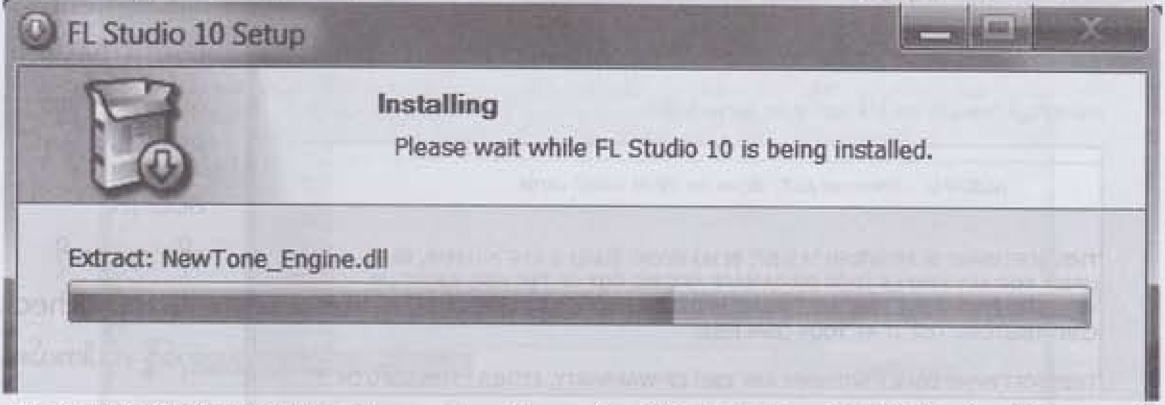
The installer is ready to install FL Studio.

FL Studio will be installed in
C:\Program Files\Image-Line\FL Studio 10

The VSTi plugins will be installed in
C:\Program Files\VstPlugins

Nullsoft Install System v2.46

အထက်က ပုံမှာ ပြထားတဲ့ အတိုင်း Ready to install box က Install ခလုပ်ကို နှိပ်လိုက်တာနဲ့



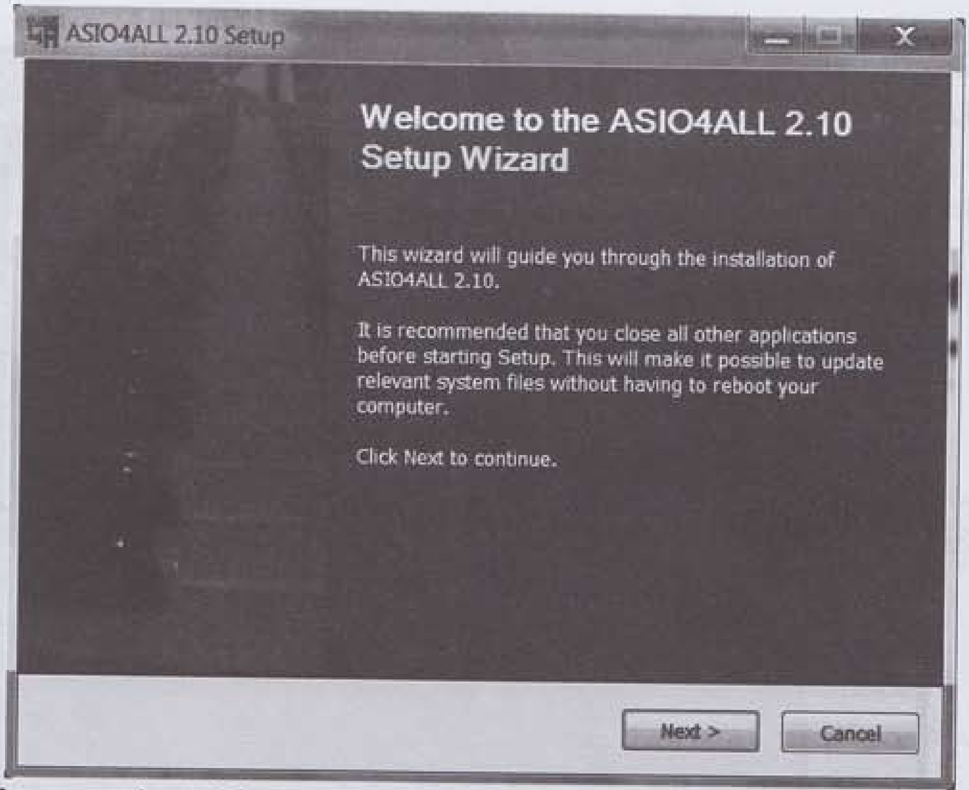
Installing

Please wait while FL Studio 10 is being installed.

Extract: NewTone_Engine.dll

FL Studio 10 Setup wizard ဟာ ခုပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း Installer DVD/CD ထဲက file တွေကို မိမိ ကွန်ပျူတာရဲ့ Hard Drive ထဲကို ကူးယူ Install လုပ်နေပါပြီ။ Install လုပ်လို့ ပြီးစီးတဲ့ အတိုင်းအတာကို အစိမ်းရောင် progress bar လေးရောက်ရှိတဲ့ ပမာဏအရ သိနိုင်ပါတယ်။

Install လုပ်လို့ ပြီးစီးသွားပြီ ဆိုရင်တော့ တစ်ဖက်ပုံမှာ ပြထားတဲ့အတိုင်း



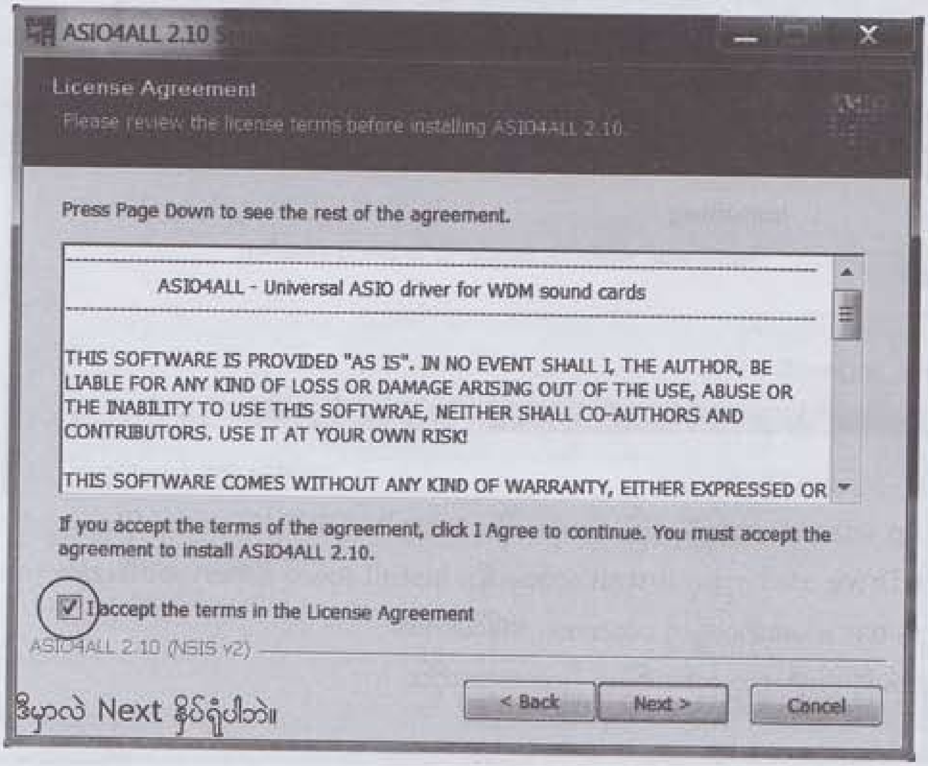
Welcome to the ASIO4ALL 2.10 Setup Wizard

This wizard will guide you through the installation of ASIO4ALL 2.10.

It is recommended that you close all other applications before starting Setup. This will make it possible to update relevant system files without having to reboot your computer.

Click Next to continue.

Audio Sequence Input/Output (ASIO) Driver setup wizard မှာ Next ကိုပဲ နှိပ်လိုက်ရုံပါဘဲ။



License Agreement

Please review the license terms before installing ASIO4ALL 2.10.

Press Page Down to see the rest of the agreement.

ASIO4ALL - Universal ASIO driver for WDM sound cards

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS". IN NO EVENT SHALL I, THE AUTHOR, BE LIABLE FOR ANY KIND OF LOSS OR DAMAGE ARISING OUT OF THE USE, ABUSE OR THE INABILITY TO USE THIS SOFTWRAE, NEITHER SHALL CO-AUTHORS AND CONTRIBUTORS. USE IT AT YOUR OWN RISK!

THIS SOFTWARE COMES WITHOUT ANY KIND OF WARRANTY, EITHER EXPRESSED OR

If you accept the terms of the agreement, click I Agree to continue. You must accept the agreement to install ASIO4ALL 2.10.

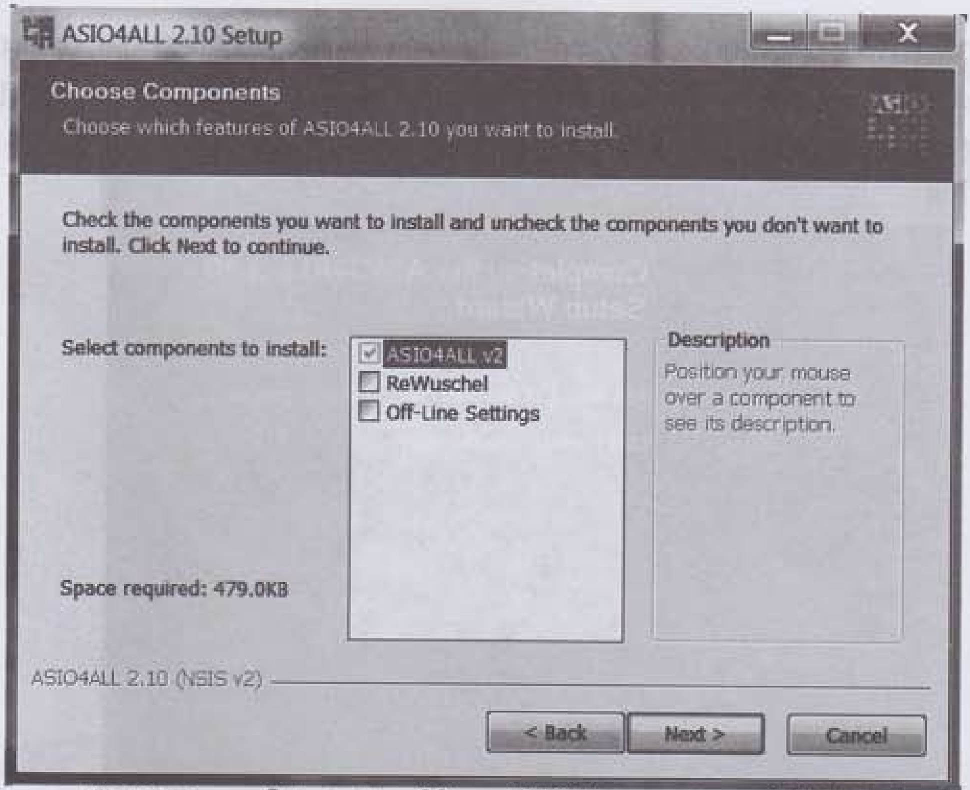
☑ I accept the terms in the License Agreement

ASIO4ALL 2.10 (NSIS v2)

ဒီမှာလဲ Next နှိပ်ရုံပါဘဲ။

ပုံမှာ ပြထားတဲ့ အတိုင်း License Agreement confirmation ပေါ်လာရင် ပုံမှာ ဝိုင်းပြထားတဲ့ I accept ဆိုတာလေးကို click ပြီး check လုပ်ဖို့ လိုပါတယ်။

ပြီးရင် Next ဆိုတဲ့ ခလုတ်ကို နှိပ်လိုက်ပါ။



Choose Components

Choose which features of ASIO4ALL 2.10 you want to install.

Check the components you want to install and uncheck the components you don't want to install. Click Next to continue.

Select components to install:

☑ ASIO4ALL v2
☐ ReWuschel
☐ Off-Line Settings

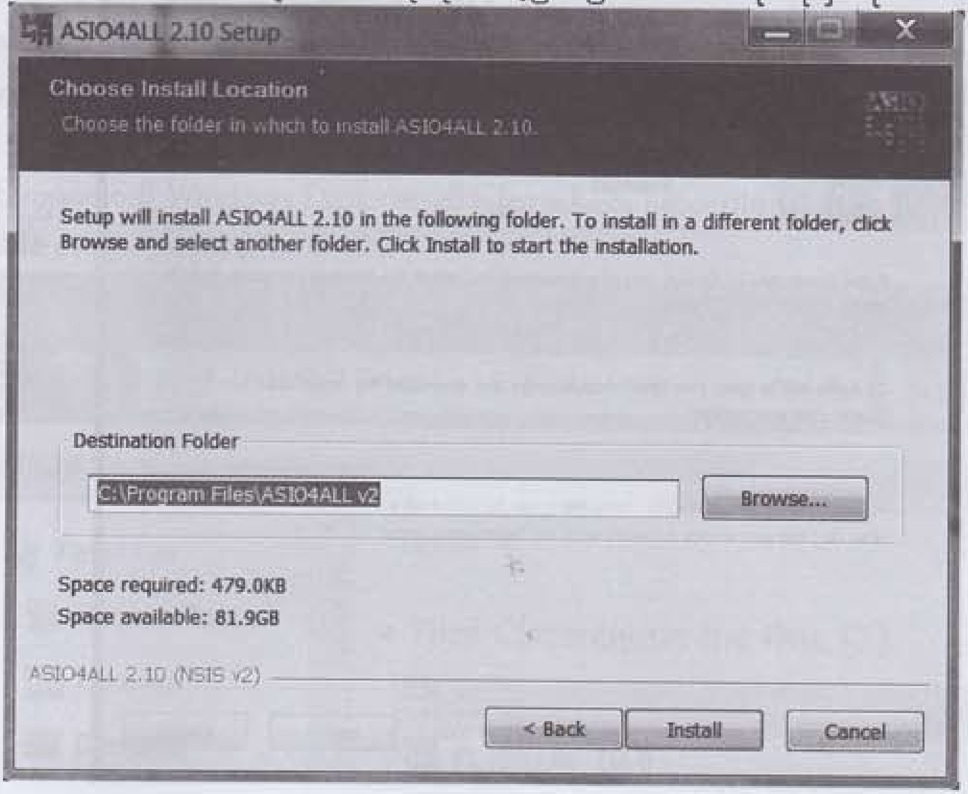
Description

Position your mouse over a component to see its description.

Space required: 479.0KB

ASIO4ALL 2.10 (NSIS v2)

ဒီအဆင့်မှာတော့ ASIO Driver ကို Install လုပ်ဖို့ အသင့်ဖြစ်ပါပြီ။ Install ခလုပ်ကို နှိပ်လိုက်မယ်။



Choose Install Location

Choose the folder in which to install ASIO4ALL 2.10.

Setup will install ASIO4ALL 2.10 in the following folder. To install in a different folder, click Browse and select another folder. Click Install to start the installation.

Destination Folder

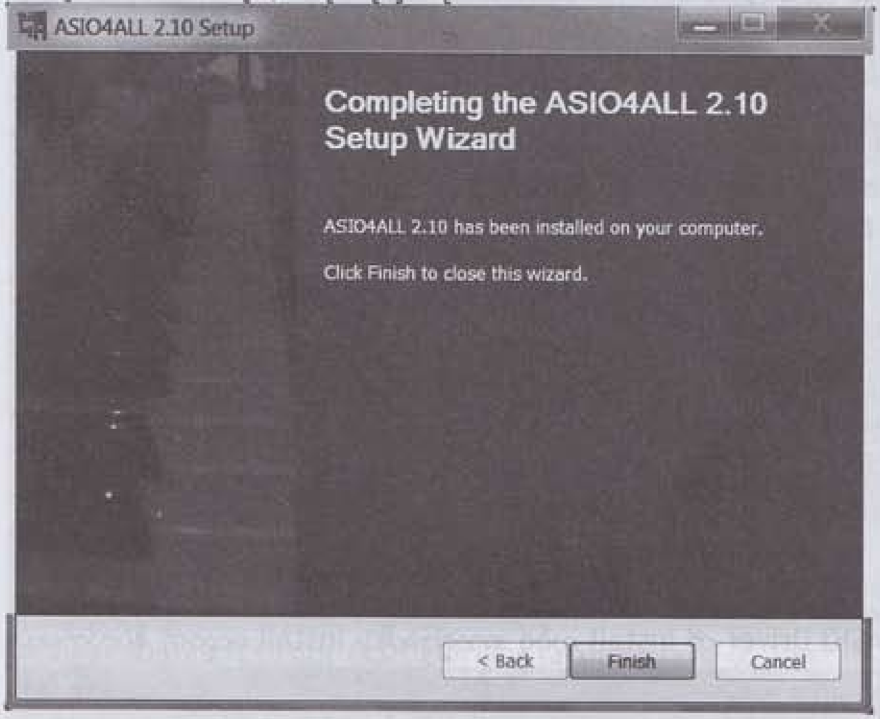
C:\Program Files\ASIO4ALL v2

Space required: 479.0KB

Space available: 81.9GB

ASIO4ALL 2.10 (NSIS v2)

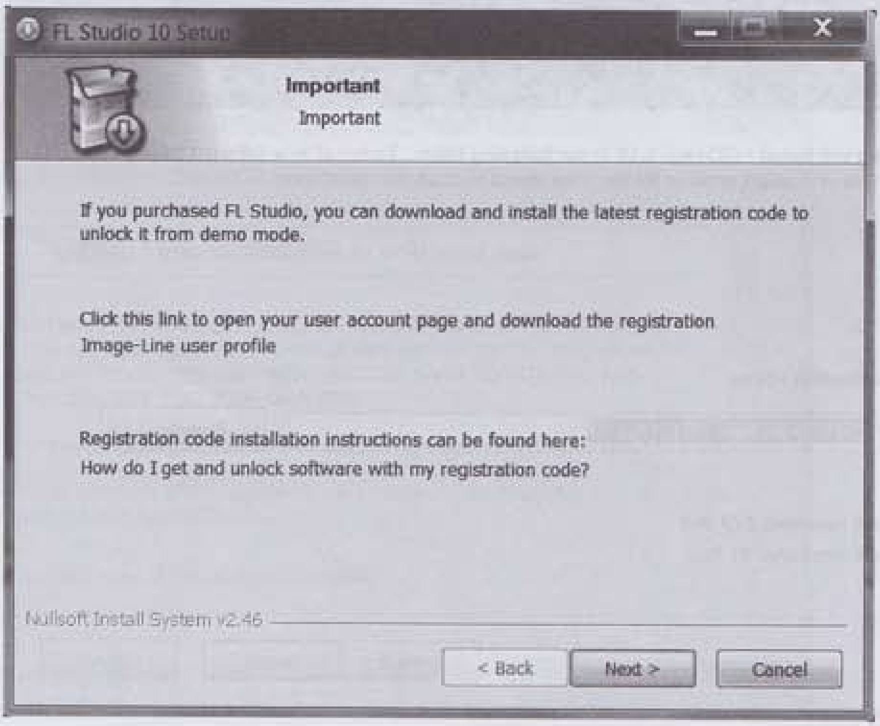
ASIO Driver ရဲ့ Installation ကတော့ အတော်မြန်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် progress bar ကို ခဏလေးဘဲ တွေ့လိုက်ရမှာဖြစ်ပြီး ချက်ချင်းဆိုသလို Installation ပြီးစီးကြောင်းအဖြစ် Setup Complete notification box တက်လာမှာပါ။ Finish ဆိုတဲ့ ခလုပ်ကို နှိပ်လိုက်ပါမယ်။


ASIO4ALL 2.10 Setup
< Back
Finish
Cancel

Completing the ASIO4ALL 2.10 Setup Wizard

ASIO4ALL 2.10 has been installed on your computer.

Click Finish to close this wizard.


FL Studio 10 Setup
Nullsoft Install System v2.46
< Back
Next >
Cancel

Important

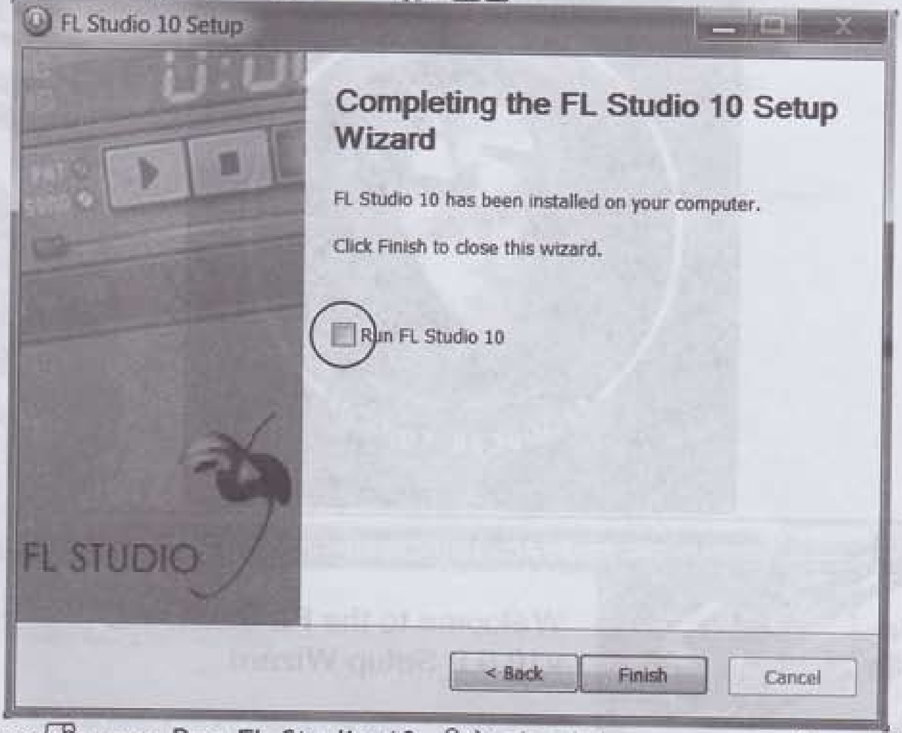
Important

If you purchased FL Studio, you can download and install the latest registration code to unlock it from demo mode.

Click this link to open your user account page and download the registration
Image-Line user profile

Registration code installation instructions can be found here:
How do I get and unlock software with my registration code?

တစ်ဖက်စာမျက်နှာက ပုံပြထားတဲ့ box မှာပါ Next နှိပ်လိုက်ပြီးရင်တော့ FL Studio 10 Setup wizard ရဲ့ နောက်ဆုံး dialog box ကို ရောက်ပါပြီ။ အောက်ပုံမှာ ကြည့်ပါ။


FL Studio 10 Setup
FL STUDIO
☐ Run FL Studio 10
< Back
Finish
Cancel

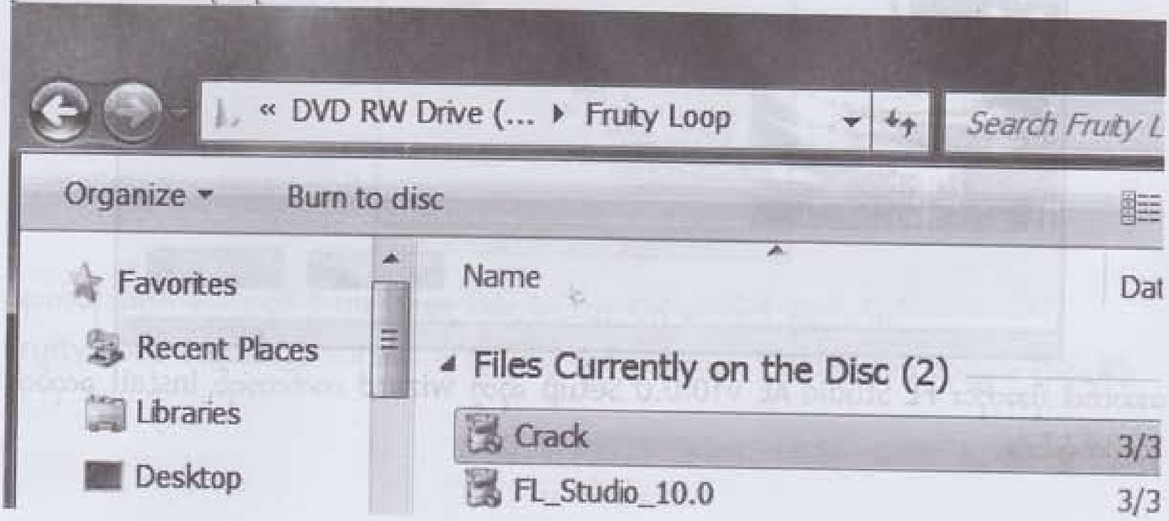
Completing the FL Studio 10 Setup Wizard

FL Studio 10 has been installed on your computer.

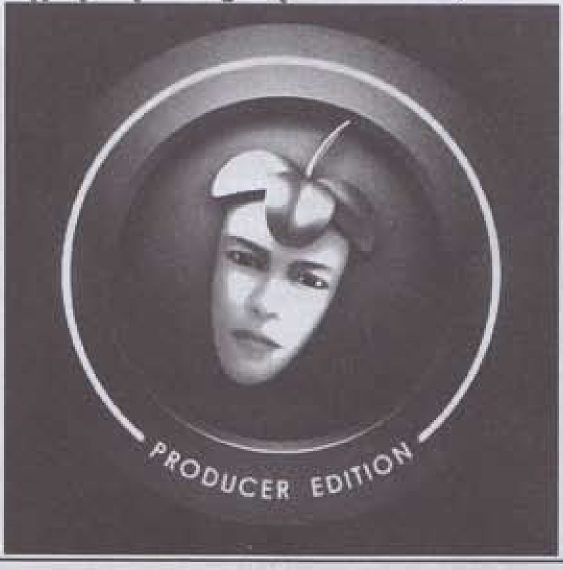
Click Finish to close this wizard.

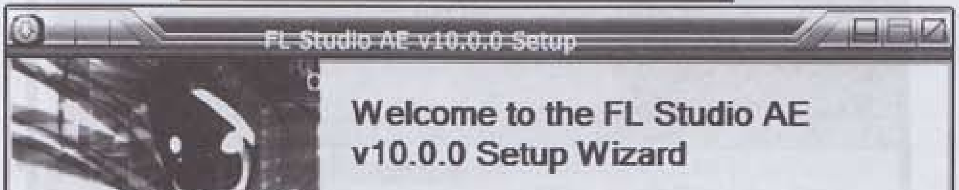
ဒီအဆင့်မှာ အရေးကြီးတာက Run FL Studio 10 ဆိုတဲ့ check box လေးမှာ မူရင်း အမှန်ခြစ်ကလေး ရှိနေတာကို click တစ်ချက်လုပ်ပြီး ဖြုတ်ခဲ့ဖို့ပါ။ ပြီးရင် Finish ခလုပ်ကို နှိပ်လို့ ရပါပြီ။

ပြီးရင် ကျွန်တော်တို့ Windows Explorer ကို ပြန်သွားပါမယ်။ ပထမ file ဖြစ်တဲ့ Crack ဆိုတဲ့ file ကို double click လုပ်လိုက်မယ်။


« DVD RW Drive (... ▸ Fruity Loop
Search Fruity L
Organize ▾
Burn to disc
Favorites
Recent Places
Libraries
Desktop
Name
Dat
Files Currently on the Disc (2)
Crack
3/3
FL_Studio_10.0
3/3

တီးလုံးသံနဲ့အတူ အောက်ပါ ပုံနှစ်ပုံအတိုင်း အစဉ်အလိုက် ပေါ်လာပါလိမ့်မယ်။


PRODUCER EDITION


FL Studio AE v10.0.0 Setup
Install
Cancel
eclipse

Welcome to the FL Studio AE v10.0.0 Setup Wizard

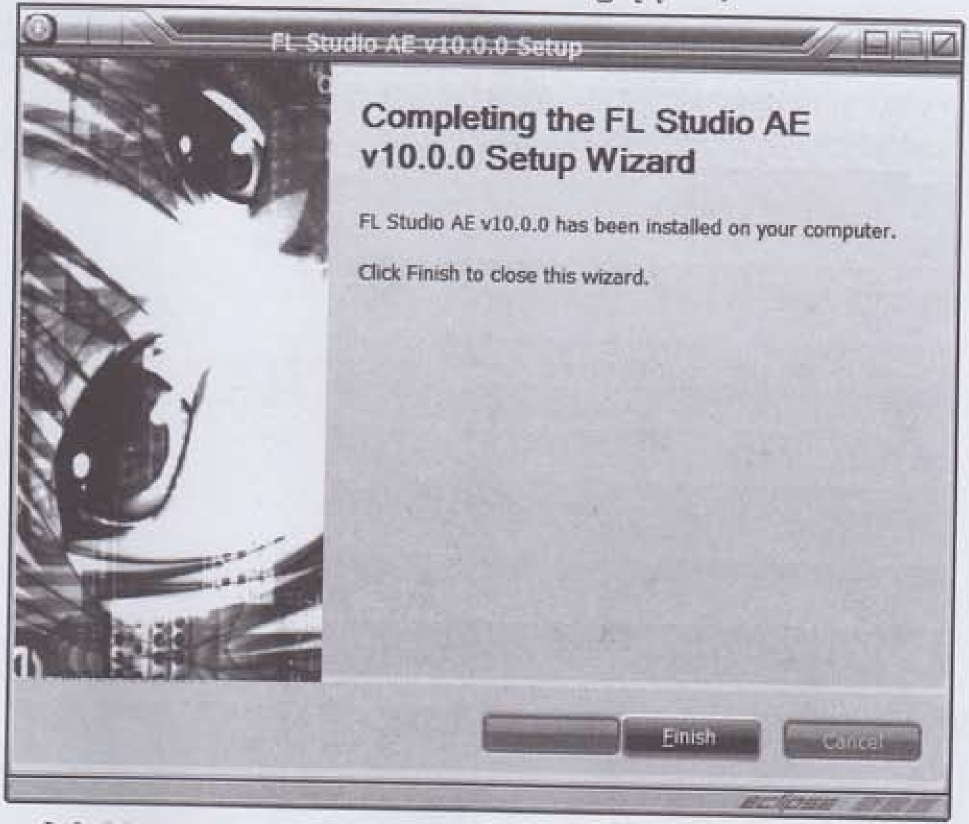
This wizard will guide you through the installation of FL Studio AE v10.0.0.

It is recommended that you close all other applications before starting Setup. This will make it possible to update relevant system files without having to reboot your computer.

Click Install to start the installation.

အောက်ပါ ပုံအတိုင်း FL Studio AE v10.0.0 Setup ဆိုတဲ့ wizard တက်လာရင် Install ခလုပ်ကို နှိပ်လိုက်ရုံပါဘဲ။

အောက်ပါအတိုင်း Complete Setup notificationပေါ်လာပြီဆိုရင်တော့



FL Studio AE v10.0.0 Setup

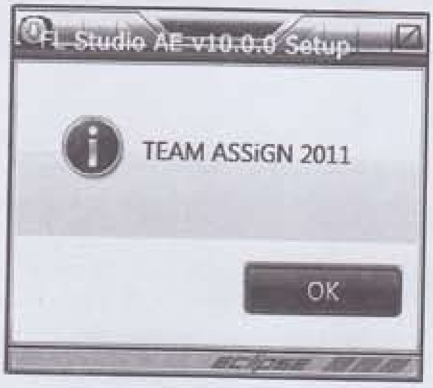
Completing the FL Studio AE v10.0.0 Setup Wizard

FL Studio AE v10.0.0 has been installed on your computer.

Click Finish to close this wizard.

Finish
Cancel

Finish ခလုပ်ကို နှိပ်လိုက်ပြီး



FL Studio AE v10.0.0 Setup

TEAM ASSiGN 2011

OK

နောက်ဆုံးအဖြစ် ပေါ်လာတဲ့ ဒီ message box လေးက OK ခလုပ်ကို နှိပ်လိုက်ရင်
Fruity Loop Studio 10 software ကို မိမိရဲ့ ကွန်ပျူတာထဲမှာ installation လုပ်ခြင်း ပြီးစီးပါပြီ။

ဂီတသီအိုရီတွေရဲ့ အကြောင်း

နည်းပညာနဲ့ ဂီတကို ပေါင်းစပ် ဖန်တီးပုံ

ဂီတ တူရိယာများရဲ့ သဘော သဘာဝ

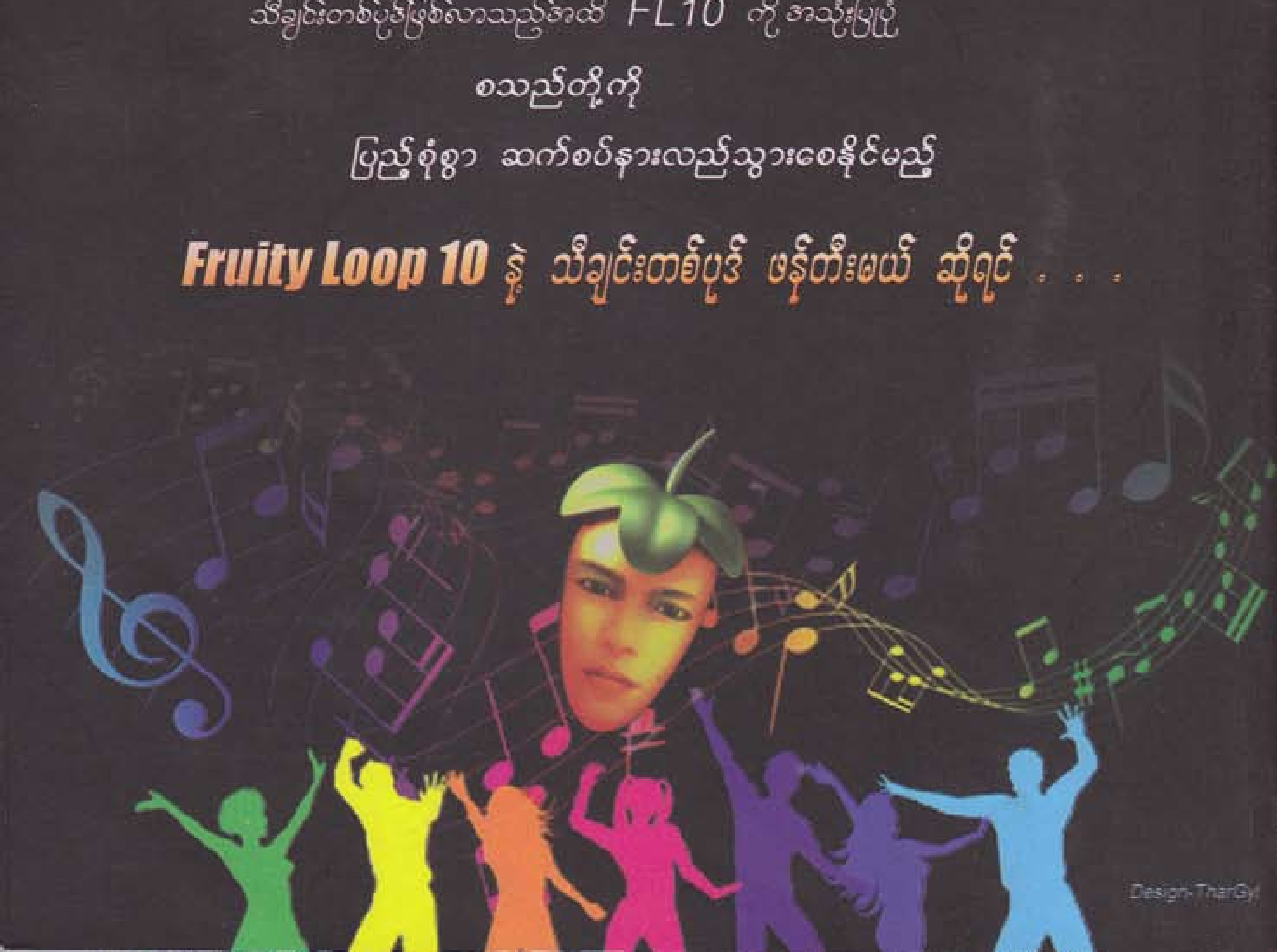
တူရိယာ တစ်ခုချင်းစီရဲ့ ဂီတသံများ ဖန်တီးပုံ

သီချင်းတစ်ပုဒ်ဖြစ်လာသည်အထိ FL10 ကို အသုံးပြုပုံ

စသည်တို့ကို

ပြည့်စုံစွာ ဆက်စပ်နားလည်သွားစေနိုင်မည့်

Fruity Loop 10 နဲ့ သီချင်းတစ်ပုဒ် ဖန်တီးမယ် ဆိုရင် . . .



Design-TharGyi